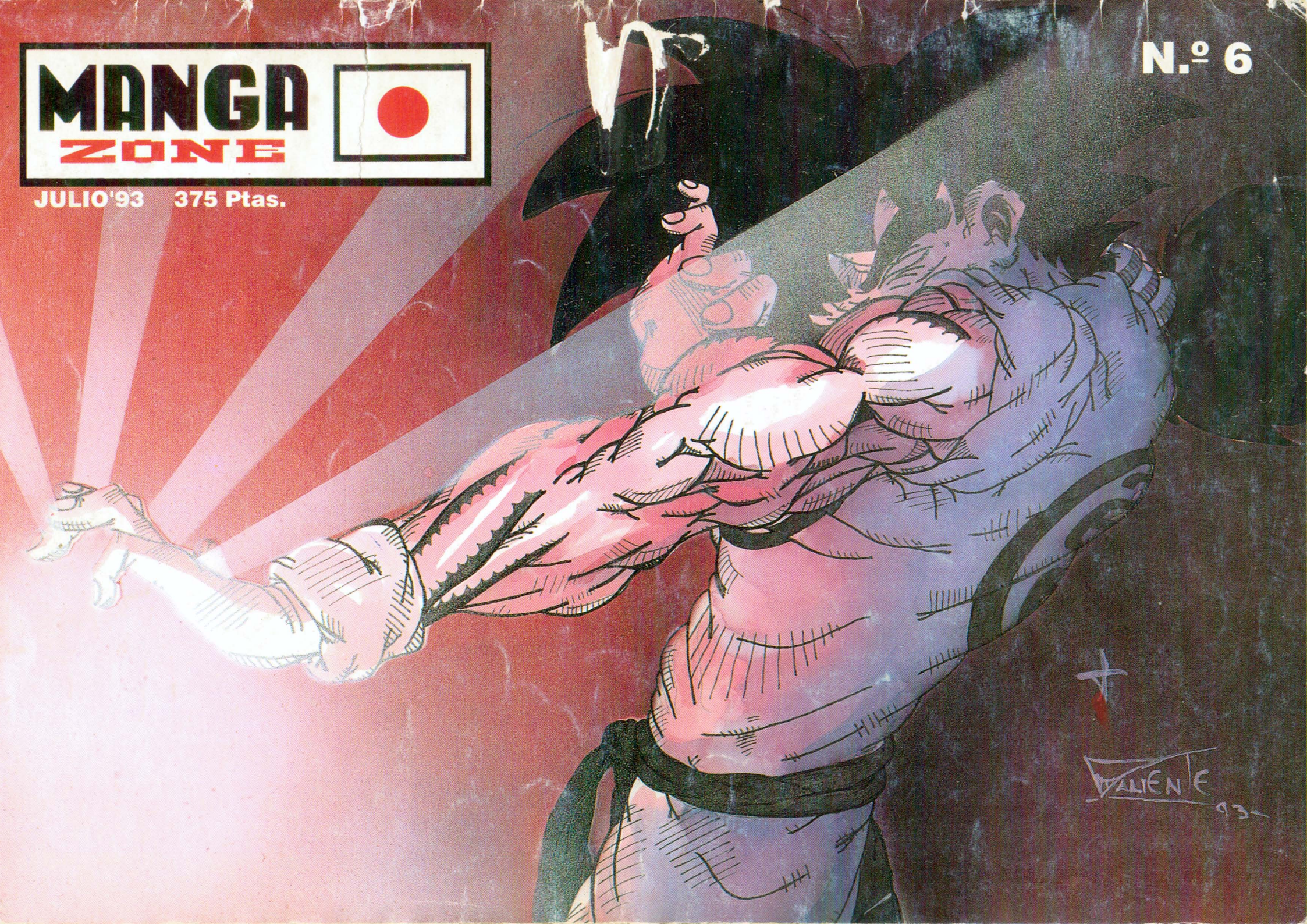
MANGA ZONE

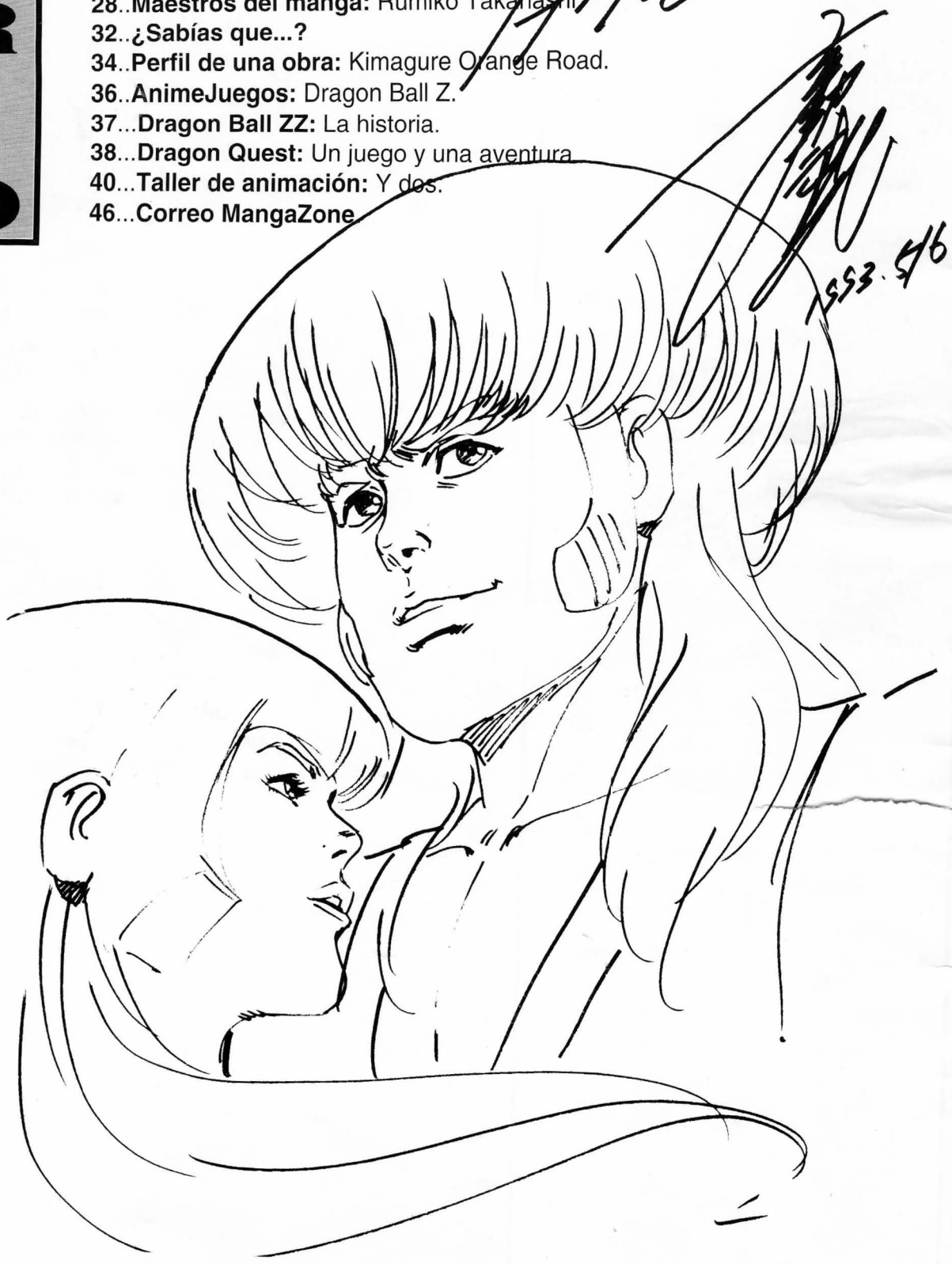
N.º 6

JULIO'93 375 Ptas.

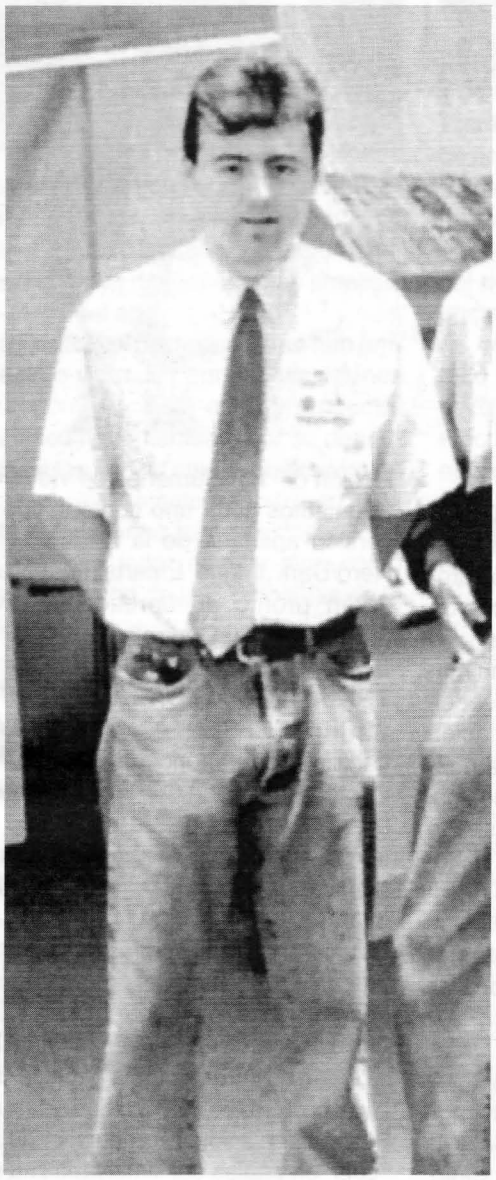


SUMARIO

Portada: Valiente/Jaume.
2....**Sumario.** Ilustración original "Takeru" por Buichi Terasawa.
3....**Editorial.**
4....**Noticias.** Novedades U.S.A. y España. Ficomic '93.
8....**Buichi Terasawa.** Un artista innovador.
10..**Oro Films y Manga Video.** A las puertas del siglo XXI.
14..**Kadokawa Shoten.** Entrevista en la cumbre.
16..**Opinión:** La violencia en los dibujos animados.
17..**Nadia de los Mares Misteriosos:** Revisitación.
19..**Bubblegum Crisis.** El universo de Mega-Tokio.
Poster: Micky.
26..**Mangartículo:** Silent Möbius.
28..**Maestros del manga:** Rumiko Takahashi.
32..**¿Sabías que...?**
34..**Perfil de una obra:** Kimagure Orange Road.
36..**AnimeJuegos:** Dragon Ball Z.
37...**Dragon Ball ZZ:** La historia.
38...**Dragon Quest:** Un juego y una aventura.
40...**Taller de animación:** Y dos.
46...**Correo MangaZone**



EDITORIAL



Hola, amigos, aquí estoy de nuevo.

Muchas cosas han cambiado desde que mi amigo y vecino, Jose, me enseñara aquel número uno de "AKIRA", y empezara a gestarse el primer "MANGAZONE".

Me doy cuenta de que aquello que empezó como una afición, se ha ido convirtiendo poco a poco en una obsesión. Cuando me paro a pensar que hace tan solo unos meses no sabía nada sobre Japón, y sin embargo, ahora todo lo que me rodea tiene el sello "Made in Japan" (incluso he empezado a aprender japonés) puedo ver hasta dónde llega mi locura por ese país. Incluso estoy planteándome seriamente hacer un viaje a Tokio. Pero bueno, vayamos a lo que nos interesa.

En primer lugar, daros la bienvenida a la nueva etapa de "MANGAZONE". Han pasado muchas cosas desde que nos vimos la última vez, pero iremos a lo importante.

A raíz de la gran acogida que obtuvimos en el Salón del Cómic de Barcelona, y al ver la gran proliferación de fanzines que referentes al manga están apareciendo en el mercado, decidimos que era el momento idóneo para empezar a trabajar en un formato más profesional, es decir, informatizar la revista. Y aquí tenéis el resultado. Espero que os guste el cambio.

Los platos fuertes de este número son las entrevistas que realizamos en Barcelona a Buichi Terasawa, Kadokawa Shoten y Oro Films. Pero todavia nos quedan otras que publicaremos en próximos números.

Por último, deciros que el número 7 estará dedicado a uno de los géneros por excelencia del manga, los robots, o, como actualmente se le denomina, los "MECHA".

Bueno, hasta la próxima. "**¡¡Larga vida al Manga!!**"

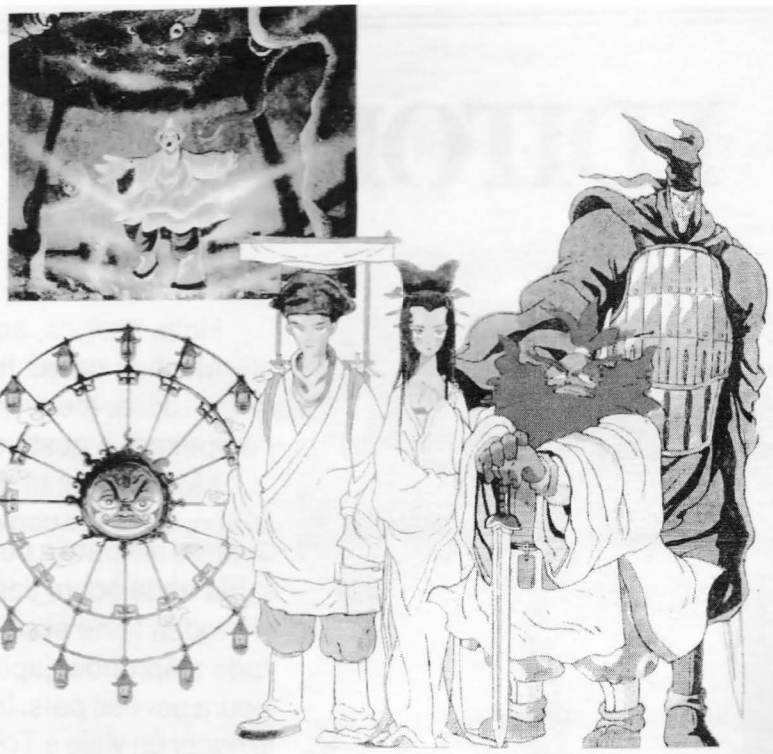
Fe de erratas: Debemos pedir perdón al **Grupo Beth** de Barcelona por un error aparecido en la respuesta a su carta publicada en el nº 5. Donde dice: (que tenerla no la tenéis) debería decir: (que tenerla la tenéis). Y es que ya se sabe, hay quien no soporta las críticas...

Copyrights: Dark Angel & Silent Möbius ©Kia Asamiya/Viz Comics/Kadokawa Shoten. Kimagure Orange Road ©Akemi Takada/Izumi Matsumoto/Jump Comics/Shueisha. DragonBall ©Akira Toriyama/Jump Comics/Shueisha. Bubblegum Crisis ©Studio Youmex/ Artmic/Toshiba EMI. AD Police ©Toni Takezaki/Viz Comics. Secret of Blue Water ©Gainax. Patlabor2 © Masami Yuuki/Headgear. Cobra ©Buichi Terasawa/Viz Comics/A-girl. Ghost in the Shell & Dominion ©Masamune Shirow/Studio Proteus/Eclipse. Ranma 1/2 & Lum ©Rumiko Takahashi/Viz Comics/Shogakukan Inc. Fist of the North Star ©Buronson & Tetsuo Hara/ Viz Comics. Tokio Babylon ©CLAMP/Kadokawa Shoten. Santuario ©Sho Fumimura & Ryoichi Ikegami/Viz Comics/Planeta-Agostini Comics. Dragon Quest ©Koji Inada & Riku Sanjo/Jump Comics/Shueisha.

DISTRIMAGEN

Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

NOTICIAS



PATLABOR 2

Estreno en Japón previsto para este verano. La historia se retoma tres años después de los eventos ocurridos en el último film. Los protagonistas, Noa y Azuma, han abandonado la División de Vehículos Especiales y se han integrado en el grupo de desarrollo de Labors de la Shinohara Heavy Industries, mientras que los demás personajes han logrado variados ascensos dentro de las fuerzas de vigilancia o se han retirado. Se ha introducido una nueva generación de Mechas que reemplaza a los Patlabor originales.

La animación está a cargo del equipo Headgear. Dirige Mamoru Oshii (Angel's Egg, Urusei Yatsura). Mechas diseñados por Yutaka Izubuchi (Record of Lodoss Wars, Aura Battler Dumbine), Hajime Katoki (Gundam 0083, Gundam V), Shoji Kawamori (Macross, Dangaio) y Mamoru Ito (Patlabor). Personajes diseñados por Akemi Takada (Kimagure orange Road, Creamy Mami). Todos apoyados por Masami Yuuki, artista de manga y creador de Patlabor.

UNA HISTORIA CHINA DE FANTASMAS IV... ANIMADA

Convertida ya en un clásico de culto para los aficionados al fantástico europeos, la serie de films proveniente de Hong Kong añade un cuarto nuevo capítulo, esta vez en formato animado. El productor, Tsui Hak, ha escogido a una compañía de animación taiwanesa para materializar una nueva comedia de espíritus y demonios, artes marciales y magia. En España se mostraron las tres primeras Historias de Fantasmas Chinas en el Festival de Cine Fantástico de Sitges, con gran éxito entre el público. De ellas, la primera tuvo una corta trayectoria en las salas cinematográficas, pero por fortuna prolongó su vida a través del video, y fue emitida en TVE 2 tanto en versión doblada como en versión original. A esperar que la segunda y la tercera película se exhiban pronto, pues cada una supera en calidad y capacidad de divertir a las anteriores.

MUTRONICS (GUYVER) II

La segunda parte de la película de imagen real The Guyver (publicada en el mercado español del vídeo como Mutronics) está en producción. El director, Steve Wang, asegura que el tono será mucho más oscuro y menos cómico que la primera. The Guyver es en origen la creación del artista de manga Yoshiki Takaya, y su Bio-Booster Armor, Guyver, está siendo serializado en Japón por Tokuma en su revista de manga Shonen Captain. En los EE.UU., L.A. Hero/U.S. Renditions están publicando una colección de 12 volúmenes de vídeo de 30 minutos cada uno conteniendo la versión animada de la historia. L.A. Hero/Dark Image Entertainment lanzarán pronto al mercado la OVA Guyver, Out of Control.

TOKUMA'S MAGICAL ADVENTURE SERIES PRESENTA... NAUSICAÄ

La filial norteamericana de Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd. editará en breve, a través de su colección de libros ilustrados Tokuma Shoten's Magical Adventure dirigida al público infantil y juvenil, la versión en inglés de Nausicaä del Valle del Viento. Repartida en dos volúmenes de tapa dura y sobrecubierta, impresos en Hong Kong con extraordinaria calidad, reflejará las aventuras narradas en la película dirigida por Hayao Miyazaki. Todas las ilustraciones son reproducciones de "cels" originales del film. Nausicaä del Valle del Viento se une así a las otras tres obras basadas en las producciones animadas de Miyazaki: Mi Vecino Totoro; Laputa, el Castillo en el Cielo; y El Servicio de Reparto de Kiki.

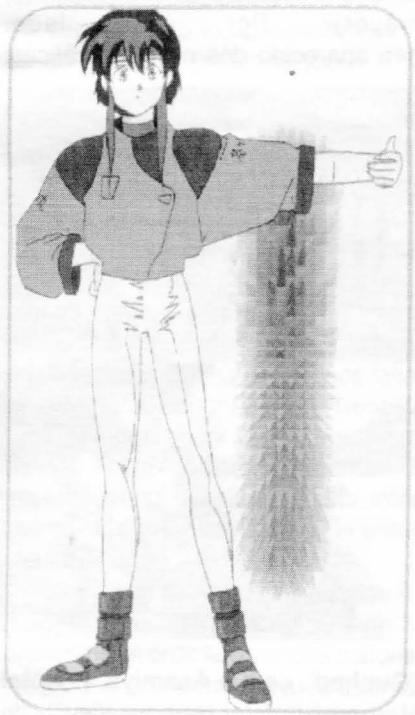
JACKIE CHAN ES CITY HUNTER

Ryo Saeba viaja a Hong Kong en busca de Kyoko, la hija fugitiva de un magnate de la prensa japonés. Acción y violencia deliciosamente gratuíta, homenajes desde a Bruce Lee hasta a Street Fighter II. Jackie Chan, estrella del cine de acción de Hong Kong, junto a la "Idol Singer" japonesa Kumiko Goto, protagoniza la película de imagen real City Hunter. El film ya se

estrenó en Japón el pasado febrero, y en los EE.UU. se exhibió subtitulada en un circuito limitado. Se espera que se distribuya de manera más amplia a lo largo del año.

Las películas de Jackie Chan han empezado a circular por las televisiones autonómicas. Este actor y productor destacó recientemente por su denuncia de las mafias chinas que controlan el negocio cinematográfico de su país, del que él forma parte destacada, no sólo como actor estrella sino como dueño de una de las compañías de la industria.

PLASTIC LITTLE



OVA producida por la Sony Music Entertainment. Yetta es un planeta cubierto por nubes que son un misterio para la ciencia. La población vive en ciudades flotantes, y la industria se basa en el comercio del gas natural del planeta, el turismo... y la venta de los seres que pueblan las nubes como animales domésticos. Teeta, una irascible muchachita de diecisiete años, capitanea el Chacha Maru, navío perteneciente a su desaparecido padre, actuando como vigilante y protectora de las especies en peligro de desaparecer. Su tripulación combatirá piratas e intentará contener a la chiquilla y su gatillo fácil, así como derribar un gobierno fuera de control.

LANZAMIENTO NACIONAL USA... TOTORO

Troma Films, productora y distribuidora de películas como El Vengador Tóxico o Los Surfistas Nazis Deben Morir, se ha aliado con Tokuma Publishing para efectuar el lanzamiento a nivel nacional del film Mi Vecino Totoro, dirigido por Hayao Miyazaki, en versión doblada, y con estrenos simultáneos por todo el país, en contraste con los circuitos ciudad por ciudad que se han efectuado en otros casos, como, por ejemplo, el de Akira.

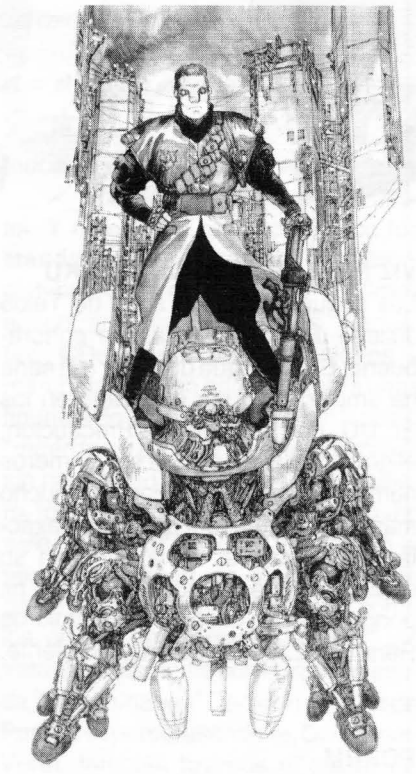
SUPERDEFORMACION PROFESIONAL

Kia Asamiya, el popular autor, productor y director de manga, se "superdeforma" dibujándose un letrero indicando "Now Printing" ("imprimiendo") en lugar de la cabeza. Michitaka Kikuchi, diseñador de personajes y animador, que ha colaborado con Asamiya en varias ocasiones y que es capaz de reproducir su estilo de forma indistinguible, se coloca a su vez una pieza de sushi de gambas.

AÑO SHIROW

Al fin disponible a través de las librerías de cómic de importación el cuarto tomo recopilatorio de Appleseed. Retomada la colección por la editorial norteamericana Dark Horse, se nos ofrece con mayor calidad que ediciones anteriores (papel couché de gramaje muy equilibrado, más blanco; maquetación de créditos y otros muy dinámica, etc.). La aventura de Deunan y Briareos Hecatonchires se reduce en esta ocasión a una única operación ESWAT, sin mayores avances en "el orden de las cosas", aunque se apuntan interrogantes interesantes. El grafismo mejora todavía más si cabe. Junto a Appleseed, Dominion. Los tanques de la policía mecanizada contra las maldades de Buaku, las sexis Unipuma y Annapuma y el resto del gang de terroristas y secuestradores. Estrella invitada: Green Peace "¿podéis abrirme el techo?" Crolis. Humor sin freno y un arte impecable. Presentado en el mismo formato que el último volumen de Appleseed.

Y termina Orion, la mini obra magna de magia-ficción, concluyendo la disparatada mezcolanza de religión, mitos, aventuras y "magicware" que Shirow



ha compuesto, en una especie de gran autoparodia.

Por parte de las editoriales españolas, tenemos la versión castellana de The Ghost in the Shell, traducida aquí como Patrulla Especial Ghost. CyberPunk en su estricto sentido: el contexto no se entiende mucho (probablemente el autor tampoco sabe demasiado lo que hace), pero lo que importa es el sabor... y el sentido del humor. Y por otro

lado, dada la adquisición (¿?) de los derechos de Appleseed por parte de Norma, se supone que el lanzamiento de la versión castellana es inminente.

(Shirow se superdeforma en un pequeño soldado en camuflaje, con máscara antigás, hojas en el casco y una pluma a la espalda a modo de fusil. Un día de estos, cuando recopilemos más superdeformidades, haremos la auténtica Parada de los Monstruos)

VIZ PUBLICA MAISON IKKOKU

Los seguidores de la serie de Tele5 Juliette Je T'Aime están de enhorabuena. El cómic que dio lugar a la serie ha empezado a ser publicado en los EE.UU. por Viz Comics. Precaución: el grafismo, al menos en sus primeros números, no ha evolucionado mucho más allá de Lum, así que no es exactamente como el de la serie en su depuración de caracterizaciones ni, pongamos por caso, el del cómic de Ranma 1/2. Por lo demás, excelente.

FORUM

Santuario: Guión de Sho Fumimura y dibujo de Ryoichi Ikegami. Aunque la publicidad que ha recibido (eco de la situación política japonesa actual) parece un tanto irreal, al confundirse en la historia el romanticismo perverso de las imágenes de Ikegami con los reflejos de la corrupción cotidiana en lo político (en el candelero nipón estos últimos meses), no hay que negar lo intrigante de la propuesta. De grafismo equiparable al de Crying Freeman, la

narración resulta más rápida y fluída. Caballeros del Zodiaco, de Masami Kurumada: para algunos una gran decepción en el grafismo, que no llega a la estilización mostrada en la serie de animación (inevitable, dada la imprescindible depuración en los dibujos animados). Sin embargo, la historia está ahí, que es lo esencial, y éstos son tan sólo los primeros números.

Concluye Striker. Lo que se ha hecho con esta serie a nivel de traducción (y despiece, aunque a eso estamos más acostumbrados) no debería de repetirse jamás.

Concluye Baoh, de Hirohiko Araki. Excepto un cierto regusto Cronenberg, ha resultado no ser una colección muy destacable, aunque sí simpática.

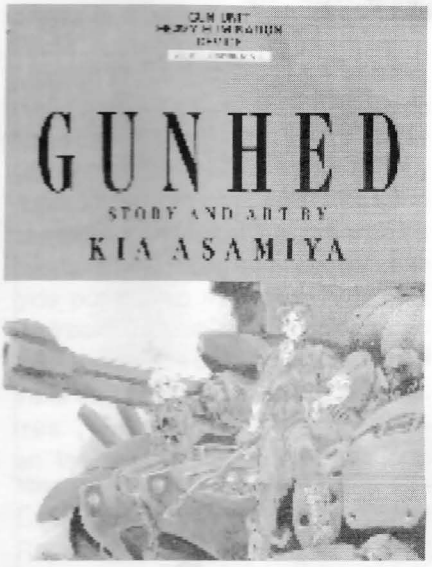
Ranma 1/2: guión y dibujos de Rumiko Takahashi. Esta última colección ha constituído un éxito entre el público lector femenino, según los libreros locales. La edición, como se temía dados los precedentes, está plagada de errores de traducción y problemas de reproducción.

En general, siguen los errores flagrantes en las traducciones del material contratado en los EE.UU. El contratado directamente en Japón aparenta mayor calidad. La impresión de los ejemplares continúa siendo irregular (en este aspecto, si algún día se publica Horobi de Yoshihisa Tagami, podemos verlo verdaderamente oscuro. Literalmente). Eso sí, chapeau para los encargados de los correos y artículos, especialmente a Alfons Moliné, que poco a poco está componiendo una pequeña enciclopedia del manga.

Juan Gómez Martín.

FICOMIC '93

Planeta-Agostini ha publicado por fin la serie de "**Ranma 1/2**". Lo triste es que la calidad de impresión y de traducción sigue dejando un poquito que desear. ¿Quizá porque hayan partido de la edición coloreada por **Viz** para U.S.A. y ha perdido calidad al pasarla ellos a B/N? En U.S.A., tal como ha acabado la primera parte se ha publicado la segunda. Veremos si aquí hacen igual o, como viene siendo habitual en la casa, cuando termine la primera tanda de episodios se comienza otra colección. También ha visto la luz una de las series más esperadas: "**Patrulla especial Ghost**" (título que destroza el juego de palabras implícito en el original; es como si "**Appleseed**" se publicase bajo el título "*Patrulla especial SWAT*" o "*Las aventuras de Deunan y Briareos*") de **Masamune Shirow**. Sin embargo, la edición de esta obra ha sido hecha a partir del original, por lo que es muy superior a anteriores lanzamientos de la casa, incluído el precio (pero es razonable y lógico: la calidad de papel e impresión es mucho mayor). Por otro lado, han aparecido dos novelas gráficas:



"**Gunhed**", de **Kia Asamiya**, y "**Hotel Harbour**" ("*Hotel Harbour View*"), de **Natsuo Sekikawa** y **Jiroh Taniguchi**. Y por último, una de las series más deseadas por muchos: "**Caballeros del Zodíaco**" ("*Saint Seiya*"), la cual aparecerá con formato y periodicidad similar a "**DragonBall**". Por cierto, un saludo a la gente del stand de **Planeta**, los cuales fueron capaces de atender a la avalancha de gente con una pe-

renne sonrisa. Es algo que se agradece, sobre todo teniendo en cuenta el cansancio que debieron acumular. Ojalá eso se convierta en una norma para todos.

Y hablando de normas, vamos con la mayor decepción del Salón: **Norma Editorial**. Todos esperábamos ver con impaciencia la tan anunciada edición en castellano de la obra más famosa de **Masamune Shirow**: "**Appleseed**". Pero que si tal, que si cual, que si... nada de nada. Los que quieran leerla (o al menos ver los dibujitos) tendrán que seguir el sistema habitual, o sea pedirla a yankilandia y pagar casi el doble, porque por ahora...

Pero no todo fueron cómics. También hubo sitio en el Salón para una grata sorpresa: ¡¡Por fin!! una compañía española de vídeo se lanza a la aventura de editar anime. **Oro Films**, bajo el sello de **Manga Vídeo**, comenzará en breve a sacar títulos hasta alcanzar al resto de Europa. Y es tarea de todos los aficionados que este proyecto salga adelante. Sería una pena que después de tanto tiempo de tener que gastarse un ojo de la cara entre envíos internacionales y vídeos especiales para poder ver una película de animación japonesa, ahora que las tenemos aquí, y encima en castellano y sin censurar, no lo aprovechemos. Y es que aquí, o ganamos todos o no saldrá ganando nadie.

También en este Salón del cómic vieron la luz clubes de fans como **JAMA** (*Japanese Animation & Manga Association*) cuyo propósito es unir a todos los que comparten una afición común por lo japonés en general y por manga y anime en particular. Esperamos con impaciencia el siguiente boletín de la asociación (*y con menos faltas de ortografía, señor Latorre*). También **Manga Vídeo** promovía la creación de un club de fans para complementar sus lanzamientos, del que podréis informaros más extensamente en la entrevista que publicamos.

Pero lo importante del Salón no eran sólo estas novedades, sino la presencia en él de las grandes editoriales japonesas dentro del área internacional. Y estaban todas: **Shueisha** (cuyos representantes, sobre todo Nakano-san -y quien haya visto la serie "**Musculman**" habrá visto su caricatura en el locutor televisivo bajito y con gafas- nos llegaron al corazón a todos), **Kodansha**, **Kadokawa Shoten**, **A-Girl**, **Shogakukan**, **Viz Cómics**, **Edicioni Star Comics** (sí, los de **Kappa**),... Hablamos con unos y con otros (con unos más que con otros, la verdad) acerca de sus proyectos presentes y futuros. ¡Y vimos a los mangakas! Podréis conocer las opiniones de unos y de otros a lo largo de éste y otros números. Pero lo mejor de todo fue pasar la vista por las estanterías de sus stands y verlas repletas de mangas de todas las formas y colores. O echar un vistazo a las películas que cada uno exhibía una y otra vez (en japonés, claro... ¡pero y qué!).

Entre las diversas exposiciones que se ofrecían al público, una en particular era de obligada visita para nosotros: la de cómic japonés. Paneles y más paneles recubiertos de páginas originales (es decir, las que el autor realiza y luego son pasadas a las planchas para su impresión) recorriendo en amplia perspectiva la historia del manga desde sus inicios a través de sus autores más representativos. ¡Había incluso unas páginas del **Astro Boy** de **Osamu Tezuka**! Todos hincamos la rodilla mentalmente (si lo hacemos de verdad, nos hubieran mirado con mala cara... bueno, la verdad es que, con tantas babas colgando, alguno ya nos dirigía suspicaces miradas de reojo) ante tales maravillas. Sólo una pega empañó tan extático peregrinar: los pequeños pero potentes focos que alumbraban las vitrinas que contenían las ilustraciones eran tan potentes que aquello parecía una sauna. Ante nuestros ojos uno de los letreros que identificaba a un autor cayó de la pared del panel, despegado por el calor. Pero cualquier sacrificio era poco, así que...

También hubieron ruedas de prensa con autores y editores japoneses, y presentaciones de algunas de las series de vídeo de las principales editoriales (japonesas, claro). Pero de todo ello os hablaremos en el futuro.

Hubo muchos personajes ilustres este año en Ficomic, pero sin ninguna duda, una de las personas de la que guardaremos un recuerdo másentrañable es el señor Nakano de Shueisha, vivo ejemplo de la humildad en la grandeza. Hombres como él hacen del informar sobre el mundo del cómic y editorial un verdadero placer.

Y por último, la guinda del pastel. Y quienes la pusieron fueron los stands de las diversas tiendas y distribuidoras, donde por fin pudimos encontrar mangas originales, maquetas, CDs, libros de ilustraciones y merchandising en general (había unas figuritas de GON que invitaban a decir: "*muérdeme el dedo y vente conmigo*") sin necesidad de pedirlos al extranjero, lo cual suele ser caro y tedioso; en este caso sólo fue caro. Pero valió la pena. Sin hablar de la cantidad de gente agradable que conocimos, como los chicos de **Norma-Tonkam** (que tratan directamente con la famosa tienda "todoenmanga" *Tonkam Comics* de París, a cuyo representante, Dominique Veret, también tuvimos el placer de conocer), o la gente de **Tetsu** (que por cierto hicieron un alarde de previsión y agotaron su stock de *Intron Depot 1*, ¡y eso que habían traído cajas enteras! o muchas más que sería largo citar aquí.

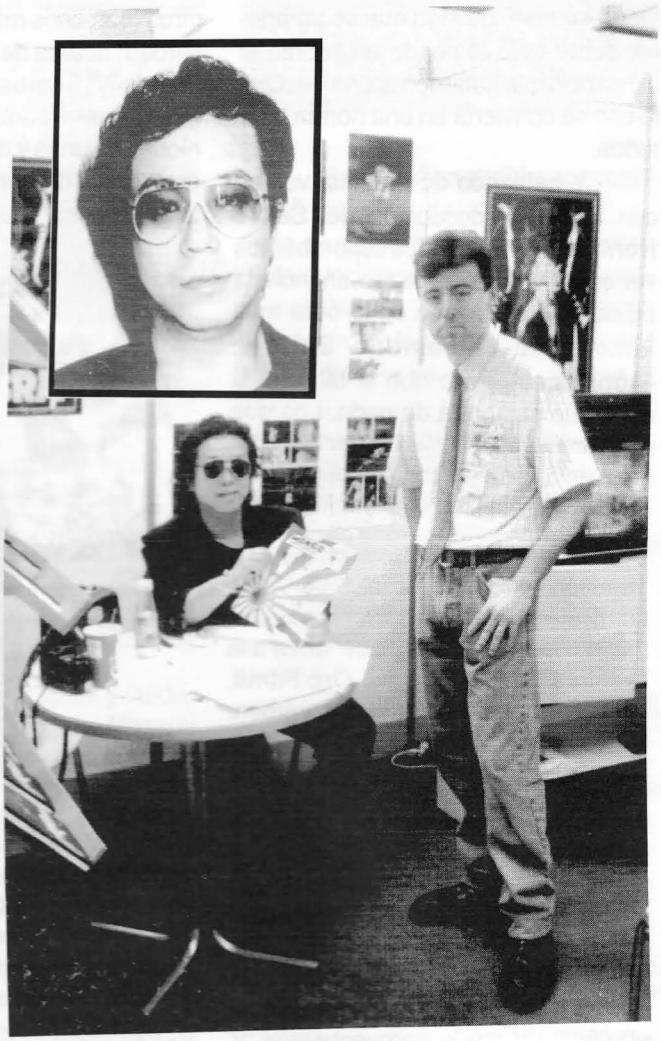
En resumen, un Salón que será difícil de olvidar para todos aquellos que tuvimos la suerte de poder asistir.

El "engañao".

BUICHI TERASAWA

UN ARTISTA INNOVADOR

Durante la celebración del pasado Salón del Cómic, contamos con la presencia en éste de algunos de los mejores mangakas de la actualidad. Entra ellos se encontraba Buichi Terasawa, famoso autor de obras como "Kabuto" o "Midnight Eye", y con el cual tuvimos la gran suerte de poder hablar. Y ésto fue lo que nos contó:



MZ. *En el mundo del manga, ¿cuáles fueron sus comienzos y cómo se abrió camino hasta llegar a su posición actual?*

BT. Tenía una gran afición al dibujo, y, como en todas las cosas, la persistencia fue el factor principal del éxito ahora logrado. Dedicaba horas a hacer dibujos, y a partir de ahí tuve la oportunidad de estar un año trabajando como asistente de Osamu Tezuka. Esto representó un gran paso en mi carrera como dibujante de mangas.

MZ. *Es de suponer que a lo largo de su carrera habrá tenido predilección por algunos autores que le habrán influenciado. ¿Podría decirnos algunos?*

BT. Sí, la verdad es que he tenido diversas influencias. Uno de los autores que más me influenció fue Osamu Tezuka, con el que, como ya he dicho, trabajé en mis comienzos. Otra de mis influencias ha venido de parte de un gran amigo mío, Go Nagai. Respecto a mis influencias del extranjero, me gustan mucho las obras de Walt Disney, y "Little Nemo" de Windsor McKay.Son obras muy bien realizadas y de una gran imaginación.

MZ. *Hablemos ahora de sus obras. Mucha gente le acusa de introducir en ellas una gran contenido de sexo y violencia. ¿Qué opina usted al respecto?*

BT. Sexo y violencia son dos cosas que constantemente encontramos en la sociedad actual. Mis mangas, como muchos otros, tratan estos temas como un hecho real y consciente en la mente de las personas. Sin embargo, en el panorama del manga de acción, mis obras tratan estos temas de un modo reducido.

MZ. *Algunas de sus obras, como "Cobra" o "Midnight Eye" han sido publicadas en USA. Como todos sabemos, el manga, al ser pasado al formato de cómic occidental, sufre varios cambios; las páginas son invertidas, y por ello muchos dibujos y situaciones cambian su sentido. Además, algunas de sus obras han sido coloreadas en su edición norteamericana, y la impresión que causan es totalmente diferente. ¿Qué opinión le merece esto a un autor que ve cambiada su obra?*

BT. Con este tema hay varios problemas. En principio la calidad de impresión es peor, puesto que no toman los dibujos desde los originales, y por consiguiente se pierde calidad. Luego está el tema del color. Personalmente espero llegar a colorear mis propias obras, pues el resultado obtenido en USA no me ha satisfecho del todo. En el aspecto del texto no hay problema, puesto que el cambio no afecta al dibujo; en cambio, sí que se modifican por ejemplo los posibles signos que puedan aparecer. Con todo esto la más afectada de mis obras ha sido "Cobra". El personaje lleva su arma incorporada a la mano izquierda, y con el cambio el arma pasó a la mano derecha. Esto fue un hecho problemático, puesto que el personaje es conocido por llevar el arma en la mano izquierda. De todos modos, me conformo con que el público occidental sea consciente de estos cambios.

MZ. *Es sabido que ha realizado un cómic por ordenador, "Takeru" ¿Qué motivos le llevaron a la utilización del ordenador para realizar este manga?*

BT. En la actualidad, tanto los video-juegos como todo lo relacionado con la informática está teniendo un gran auge. En todas partes, la informática está presente. Esto me llevó a realizar "Takeru" por ordenador. Yo creo que, en un futuro, los cómics pueden llegar a ser laserdiscs. Es más, yo diría que llegará un momento en el que será necesario utilizar un ordenador.

MZ. *Pero, a pesar de todo, ¿no teme que se le acuse de deshumanizar el cómic al usar tanto el ordenador?*

BT. La gente se engaña con el uso del ordenador, porque este uso no es total. Utilizo el ordenador para perfeccionar el cómic. Por ejemplo, puedo realizar mejor la superficie de un lago ayudándome con el ordenador que si la realizo totalmente a mano, o también a la hora de realizar perspectivas o diferentes puntos de vista. Como ya os he dicho, el ordenador es más que nada una ayuda a la hora de perfeccionar mi trabajo.

MZ. *Entonces, ¿seguirá utilizando el ordenador?*

BT. En Japón gustan las innovaciones, las cosas diferentes, así que seguiré experimentando con el ordenador en el campo del manga.

MZ. *Como hemos visto, usted es un autor que siempre está en movimiento en lo referente a su trabajo. ¿Podría contarnos alguno de sus futuros proyectos, en qué está trabajando?*

BT. Bien, la verdad es que tengo varios asuntos. Quiero continuar con "Takeru" hasta finales de 1993. En lo que respecta al futuro, quiero continuar con los cómics por

ordenador, es un campo que me parece muy interesante, muy parecido al de los video-juegos. También quiero continuar en el terreno de la animación.

MZ. *Ya para finalizar, la pregunta más general. En la actualidad, el manga se está expandiendo por todo el mundo, y está causando furor, pero lo que nos interesaría saber es su opinión sobre el panorama actual del manga en el propio Japón. ¿Cuál es la situación allí en estos momentos?*

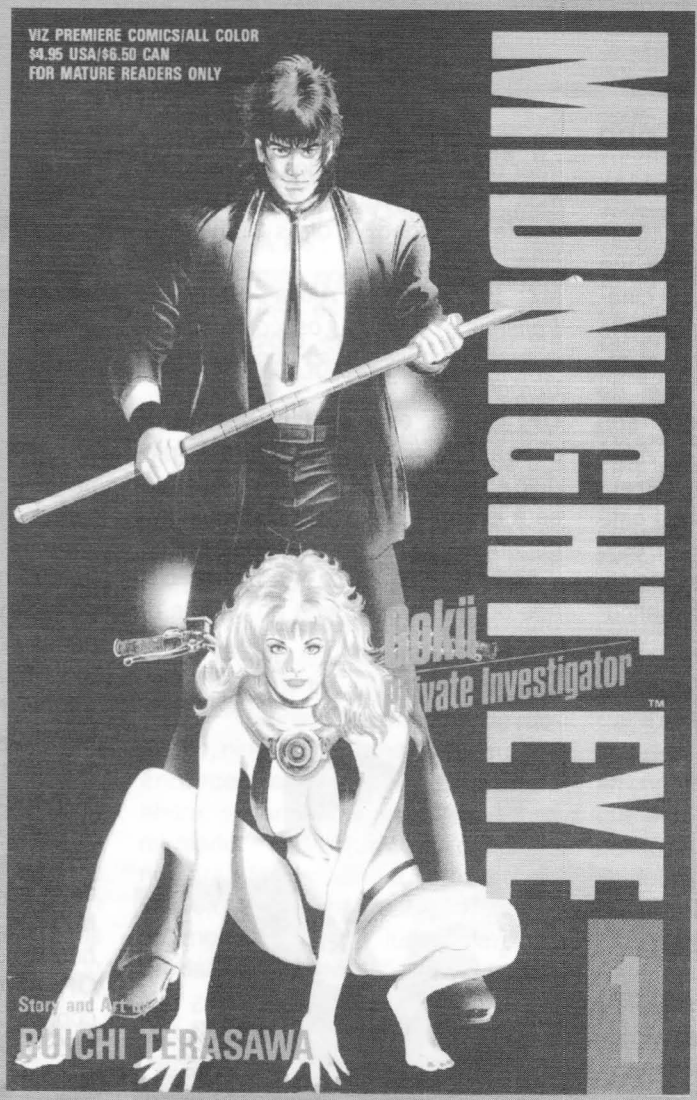
BT. En Japón, todo el mundo lee mangas, sea cual sea su posición social. Este campo siempre ha estado en auge, pero yo creo que en la actualidad ha alcanzado su cénit y ha comenzado una ligera decadencia. De todas maneras, aunque por supuesto no van a eliminar al manga, los video-juegos están cada vez en mejor posición. Pero, de todos modos, el manga goza de una excelente posición en Japón, y como he podido ver, también en Europa.

MangaZone

Gokü: investigador privado. *Equipado con una vara telescópica que se revela como un arma muy sofisticada, y con un ojo que es un potente ordenador en miniatura, nada ni nadie es capaz de hacerle frente*

Un pequeño vistazo al autor...

El señor Buichi Terasawa (*Terasawa Buichi sensei para la gente del mundillo*) es todo un personaje. La verdad es que verlo plantado delante de tí impresiona un poco. Viéndole es inevitable recordar a los sicarios de los mafiosos de las películas de Bruce Lee, con sus cazadoras vaqueras o chaquetas y sus camisetas negras y un pelo "afro a la japonesa" (*sea lo que sea que eso signifique*). Sus ojos siempre están ocultos tras unas gafas oscuras que impiden adivinar la dirección de su mirada, gafas que no se quita para nada, ni en interiores ni en exteriores (*o al menos eso es lo que parece*). Es un típico japonés de los noventa a quien le gusta vestir a la moda de los setenta. Y eso se refleja en sus obras, que combinan unas tramas futuristas con un estilo de dibujo decididamente clásico y serio.



Buichi Terasawa nació en la isla japonesa de **Hokkaido** en 1955. Mientras cursaba sus estudios descubrió su interés por el arte, tanto dibujo como escultura, y después el cine. Sin embargo, tras dedicarse por algún tiempo a ellos, decidió marchar a Tokio, donde al poco tiempo logró ingresar en el estudio del "dios del manga" **Osamu Tezuka**. Sus modestos comienzos dieron paso en 1977 al primero de sus logros: "**Cobra**", serie que apareció publicada en el famoso semanario **Shonen Jump** durante casi siete años, y que le catapultó a la fama. Pese a ser su primera obra conocida y tener un estilo de dibujo todavía no muy depurado, la serie fue un éxito de ventas, y originó una adaptación a la TV (*que por cierto emitió Antena 3 hace bastante tiempo*), así como un libro de ilustraciones centrado en las mujeres aparecidas en la serie: "**Cobra Girls**"

Su siguiente trabajo es posiblemente el más conocido por el gran público: "**Gokuu: Midnight Eye**". En él se narran las aventuras de un investigador privado, uno de cuyos ojos es sustituído por un potente ordenador con capacidad de acceso a cualquier red de ordenadores de la Tierra, lo cual le convierte virtualmente en capaz de controlar el mundo. Su estilo, ya más depurado, se concreta en formas muy clásicas y claras. De este personaje se realizaron dos películas (*de magnífica factura, por cierto*), amén de otro libro de ilustraciones sobre los protagonistas femeninos llamado "**Moonlight Scope**", por los cuales el señor Terasawa parece sufrir una especial debilidad.

Después vinieron "**Kabuto**", en la cual su estilo quedaba completamente definido, y "**Bat**", en la cual comenzaba a mostrarse el Terasawa innovador, siempre a la busca de nuevas soluciones artísticas. Con ella comienza a trabajar asistido por un ordenador, siendo uno de los pioneros en esta técnica. Técnica que lleva a su más literal expresión en su último trabajo, "**Takeru**" (*nombre quizá referente a las populares maquinas de juegos de última hornada japonesas en las cuales puedes grabar en disquette la posición de tu partida o comprar el juego original para tu ordenador o consola en el propio takeru si has disfrutado de él*), el cual se encuentra todavía en plena creación, la cual se espera finalice hacia finales de año. Hasta entonces, habrá que esperar. Mientras, quien lo desee puede encontrar sus dos primeras obras adaptadas al inglés por Viz Comics (*en USA, claro*), si no le importa el color añadido.

Lalo Lelo

ORO FILMS Y MANGA VIDEO

A LAS PUERTAS DEL SIGLO XXI

Andaban cierto jueves 6 de mayo temprano en la mañana por los terrenos de cierto Salón ciertos intrépidos muchachitos *(ejem, ejem...)* agotados tras el torturante viaje nocturno en tren y sin duchar, con la loable intención de vaciar de mangas originales cualquier stand que incauto les abriera sus mostradores pese a que aún no había dado inicio oficial el evento, cuando atisbaron con gran sorpresa un negro cartel entre la densa maraña de tales que hizo que profanasen aquel sagrado suelo resquebrajándolo con la parte inferior de sus mandíbulas. La leyenda inscrita en él rezaba así: MANGA VIDEO. Transidos por escalofríos de puro placer se acercaron a él mientras se miraban entre ellos con la incredulidad deformando sus normalmente bellos rostros en caretos de imbécil. '¿Qué es eso? ¿No me digas que los ingleses han montado un stand? ¿Se podrán comprar las películas? ¡Como nos vamos a poner! ¿Habéis traído las tarjetas de crédito? ¡Vamos a un cajero, deprisa, antes de que abran las puertas!...' Pero al aproximarse a la atalaya (como quien no quiere la cosa, pues como ellos dicen: 'que no se nos noten las ganas, que nos clavan; no nos habremos "duchao", pero no "semos" tontos') y atisbar sus senos... digooo... su seno *(¡cachis! ¿en qué rubia estaría yo pensando?)* sus ojos quedaron en blanco, penitentes de la más absoluta de las perplejidades: '¡¡Oye, tío, que ésto es en español!! ¡¡No me digas que...!! ¡¡Aaah!! ¡¡Por fin!! Creo que voy a llorar...' Pero su alto sentido del deber les impidió arramblar con todo y echar a correr. Antes bien, desplegaron toda su fuerza de voluntad y, en un alarde de entereza que honra en ellos a toda la raza humana, consiguieron componer un tono de voz acorde con las circunstancias e interpelar a la (preciosa) azafata de esta guisa: 'Buenas madrugadas, señorita. Escribimos para una revista llamada **MangaZone**, y nos gustaría conocerte... digo conocerles mejor. ¿Podrían encontrar un momento para responder a unas preguntitas?... ¿por favor?'. Y así, tras la hazaña de no morir ahogados en saliva merced a la sonrisa de tal mujer, fueron convocados para departir con el señor de la plaza. Y he aquí lo que fue dicho. Que así se escriba, y que así se cumpla.

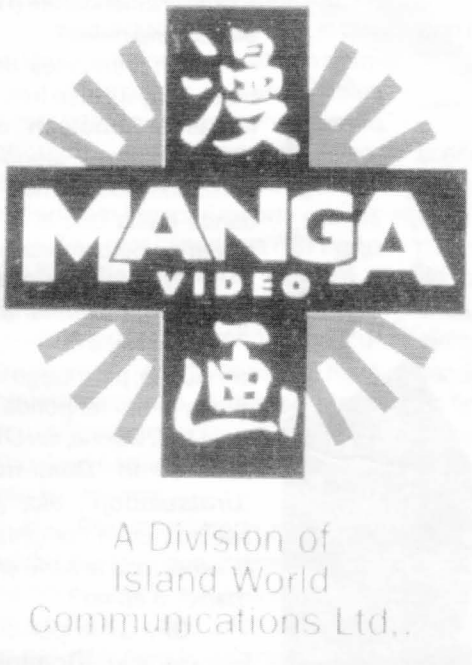
MZ: *¿Desde cuándo existe **ORO FILMS**?*
OF: Desde hace dos años.
MZ: *Y, ¿quiénes sois **ORO FILMS**?*
OF: Una empresa de distribución que empezó distribuyendo películas cinematográficas. Entre los títulos que a lo mejor conocéis están: "**Henry, el ratón asesino**", "**Akira**" (en cine; de hecho, los derechos de "**Akira**" son nuestros, lo que pasa es que en vídeo lo sacó **RECORD VISION**), "**Brain dead**" (la película de éxito en el Festival de Sitges), y otras películas de este nivel. Pero ahora vamos a especializarnos un poquito en lo que son películas de animación japonesa, y vamos a traer unos 30 ó 40 títulos en los próximos dos años. Algunas saldrán directamente en vídeo, y otras primero en cine.
MZ: *En cuanto a "**Akira**", ya que la trajísteis vosotros, ¿os costó mucho esfuerzo conseguirla, conseguir sus derechos?*
OF: Bueno, ésta es una historia un poco anecdótica, porque "**Akira**" se produjo en el año 1988, estuvo ofreciéndose a la venta a muchos distribuidores españoles durante un montón de años, y nadie le hizo caso. A nosotros casi nos obligaron a cogerla en un lote de películas, y luego resultó que fue la que dio el "bombazo". Nosotros desconocíamos un poco lo que era ésto, y la guardamos dos años. Después, cuando empezamos a ver lo que era, la doblamos. Pero antes, estrenamos una copia subtitulada en Barcelona, porque tradicionalmente, por el sistema que hay de protección del cine español y europeo frente al americano, es casi imposible estrenar una película de animación, a no ser que se trate de una superproducción americana. Entonces, la estrenamos subtitulada, que no cubre cuota. Y después de visto el éxito, nos lanzamos a hacer unas 30 copias dobladas en toda España, que fueron un éxito rotundo hace año y medio, en verano. La verdad es que para nosotros ha sido una sorpresa, y vamos a seguir este camino, porque hemos visto que hay un potencial increíble en el mundo de la animación, y sobre todo en el de la animación japonesa.
MZ: *De hecho, ¿cuántas copias se han vendido de "**Akira**"?*
OF: Aproximadamente unas 40.000 copias.
MZ: *¿Se han cumplido las espectativas?¿Esperábais más, o menos?*
OF: Mucho más de lo que esperábamos. Además, esta es una película en la que el tirón fuerte se ha dado en el momento de salir. Pero la cosa no acaba ahí, ya que se sigue vendiendo mes a mes, y además se va incorporando un público desconocedor de la

El director de Oro Films y dos intrépidos reporteros de MangaZone. El de la derecha es Alejandro Maicas. Al otro todavía no lo hemos podido definir.

existencia del cómic, que compra el video, y que a continuación se compra aquel. Éste es un fenómeno que va en auge, y ésta es una película que se convertirá, si no lo es ya, en un clásico de la animación.

MZ: *¿Cuándo se decidió dar el paso de editar más anime, debido al "boom" del manga, o ya teníais algo previsto?*

OF: Bueno, a nosotros lo que nos abrió los ojos fue el tema de "**Akira**". Vimos que cuando se estrenó ya en cine en toda España la versión doblada, había mucha gente interesada. Y hasta las cadenas de televisión, que son reacias a pasar largometrajes de animación japonesa, empezaron a interesarse en ésto también. Y fue a raíz de "**Akira**" que nosotros ya llevábamos un año y medio intentando montar un catálogo de películas de animación, con un poco de criterio de selección, y coincidimos con una empresa



inglesa: **POLIGRAM**, que ya tiene una subsidiaria
en Inglaterra que se dedica a ésto desde hace año y medio, y que prácticamente hoy es titular de los 50 ó 60 títulos mas importantes de animación de Japón de los últimos 10 años. Ellos han empezado a editar allí hace un septiembre.

MZ: *Igual que se hizo en Inglaterra, ¿no es cierto?*

OF: Sí, exactamente. Aunque ésto no quiere decir que el orden de salida de las películas en España sea el mismo que en Inglaterra. Sin embargo, vamos a empezar con el mismo título, porque hemos considerado que está basado en un cómic que la gente conoce, hay tambien un videojuego, y ésto le da un valor añadido a la película.

MZ: *Has comentado que váis a traer películas que no son del catálogo **MANGA VIDEO**. ¿Qué criterio sa va a seguir para escogerlas? ¿Las más vendidas, las más alquiladas ...?*

OF: Es que estos criterios de que lo que funciona en un país funciona en todos, en cine no sirven. Aparte, el mercado japonés tradicionalmente ha sido un mercado muy localista, y entonces, producciones que allí han sido grandes éxitos, en occidente no lo han sido. Lo que estamos haciendo es visionar ahora mismo películas, y según nuestro propio criterio vamos escogiéndolas. Podemos equivocarnos, pero de momento lo estamos haciendo de este modo.

MZ: *¿Qué títulos tenéis previstos inicialmente, además de "**El puño de la Estrella del Norte**", y para qué fechas?*

OF: Los 9 que están anunciados en el stand son: "**Dominion I**", "**Dominion II**", "**Venus Wars**", "**3x3 Eyes I**", "**3x3 Eyes II**", "**Urotsukidoji I**", "**Urotsukidoji II**", "**Odin**" y "**Proyect A'ko**". Por ahora no hay más, porque el problema que hay es que de momento sólo están en poder de **POLIGRAM** estos 9 títulos, el resto son muy recientes. En este momento están editando las versiones, porque lo que es curioso es que en Inglaterra van a salir las versiones censuradas, al igual que salieron en USA, o como van a salir en Italia. En cambio aquí en España van a salir las versiones íntegras, porque no tenemos, de momento, ningún problema de censura. Y entonces ellos están trabajando ahora, editando las películas para su mercado. Y hasta que no las pongan a nuestra disposición, a principio de septiembre, sólo habrá unos 10 títulos de momento. Pero luego vendrán "**Patlabor**", "**Gundam**", etc...

MZ: *¿Váis a sacar un catálogo?*

OF: Sí. Nosotros, si os habeis fijado, hemos hecho en el stand un club manga para recoger direcciones (esto mismo se está haciendo en Inglaterra), y en el cual, con periodicidad, iremos informando de todas las novedades que vayamos sacando y de todas las notícias que hacen referencia no solamente a nuestros lanzamientos, sino al manga en general. La idea es que en un futuro próximo, al cabo de un año, se convierta en una revista que salga regularmente en los kioskos, pero ésto es solamente un proyecto. Lo que sí es seguro es que saldrá información con regularidad. No se venderán directamente los cassettes por correspondencia, sino que estamos llegando a acuerdos con **VIRGIN** o grandes superficies para hacer campañas especiales, pero hasta septiembre no vamos a sacar nada.

MZ: *Bueno, y ¿por qué doblado?. ¿No va a haber alguna serie limitada subtitulada para quien quiera tener una versión original?*

OF: Ésto nos lo estamos planteando. Y de hecho, hemos tenido muchas demandas en este sentido. Es posible que lo hagamos. De hecho, cuando se estrene en cine, la versión será la subtitulada, quiero decir que no cuesta nada hacerlo también en video. Es una cosa que es posible que salga.

MZ: *Por ejemplo, nosotros hemos tenido ocasión de ver algunas de las películas en versión original y compararlas con las versiones dobladas de **MANGA VIDEO**, y, sinceramente, la banda sonora perdía bastante calidad de sonido, y los doblajes dejaban bastante que desear. Entonces, a la hora de hacerlo en español, ¿se va a respetar el sonido original?, es decir, ¿se hará el doblaje sobre las pistas originales, o se hará sobre el sonido que ya venga de la versión inglesa?*

OF: Veréis, es que el problema que tenemos es que muchas veces, de entrada, los japoneses que son conocidos por su eficiencia, a nosotros que desde hace dos años tenemos trato con ellos esta imagen se nos deshace, quiero decir que son las personas más desorganizadas que existen en la tierra. Tardan tres meses en enviar las cosas que se piden, y luego no hacen, en cuanto a lo que son las músicas y lo que son los efectos de sonido de las películas, nada para facilitar la tarea de doblaje en el extranjero (todo va en las mismas pistas de sonido), es decir, ellos hacen una versión japonesa pensando que ésta solamente se va a consumir en el mercado japonés. El problema lo encontramos cuando van estas películas a otros paises y se quieren doblar: si no existe la banda de música y efectos, la música se tiene que crear. Entonces no es lo mismo trabajar con los originales que se hacen en estudio, que con repicados que se tienen que ir sacando de diferentes escenas de la película para hacer un original. Y éste es el problema que hay

a veces, que es que no se puede hacer mejor porque los materiales que ponen a nuestra disposición no son mejores.

MZ: *En ese caso ya se trataría de volver al tema de la versión original para el que desee conservar íntegra la banda de música y efectos.*

OF: Pero el problema que hay también es que, por ejemplo, en las versiones subtituladas en cuanto a la edición en vídeo, las ventas hasta ahora, en lo que eran películas tradicionales, se resienten mucho. Yo creo que las películas deben estar dobladas para poder hacer una venta masiva, pero quizás lo que vamos a hacer es, como se están planteando también en Inglaterra, unas colecciones "***especial coleccionistas***" que llevarán, aparte de la película subtitulada, alguna cosas más relacionadas con la misma, como un pequeño "dossier" informativo con fotos.

MZ: *Aparte de esto, ¿pensáis sacar algo más de material japonés "no anime" como "**Tetsuo I**" y "**Tetsuo II**"? Por ejemplo: "**Gunhed**", "**Mutronics**" ("**Bio-Boosted Armor Guyver**" en imagen real), etc...*

OF: Sí, estamos abiertos a todo tipo de material relacionado con Japón. Lo que pasa es que si el coste de los derechos se ha de amortizar exclusivamente en vídeo, y no hay posibilidad de estreno en cine, además de que en televisión practicamente nunca se pasa, solamente con la repercusión de lo que cuesta editar la película en vídeo es prácticamente imposible estrenarla (se pierde dinero). La idea nuestra sería sacar el máximo de cosas posibles, pero o bien los materiales no son de calidad, o bien no existen bandas internacionales (de sonido y música) que impiden que se puedan estrenar, o el precio es tan alto que no se pueden llegar a amortizar con la edición en vídeo. Todo ésto hace que todas ellas no se puedan editar. Pero, insisto, nuestra idea es hacer lo máximo que podamos. No solamente con películas japonesas de animación, sino que estamos intentando estrenar películas de, por ejemplo, **Akira Kurosawa**, que no se llegan a estrenar en cine. Pero el problema ahí es también de precio. Se ha colocado el listón muy alto con algunas películas, y ahora los productores piden tanto dinero que es imposible amortizarlo.

MZ: *Y en cuanto a las películas, ¿váis a sacar sólo largometrajes, o también OVAs y series como por ejemplo "**Macross**", como están haciendo los norteamericanos?*

OF: Sí. Bueno, de hecho "**Dominion**" es una serie.

MZ: *Sí, pero se trata de una obra de cuatro OVAs pequeñas.*

El querido y viejo Kenshiro será el primero en ver sus aventuras dobladas al castellano.. Y es que, se diga lo que se diga, al Puño de la Estrella del Norte no se le pone chulo nadie.

OF: Sí, cierto. Pero también, de series de 26 y 52 episodios, estamos trabajando para editar cortometrajes o largometrajes de resumen de las series. Porque es que es imposible editar la serie completa, nunca se ha hecho, y es muy difícil no sólo para series de animación japonesa, sino para cualquier tipo de animación. Por ejemplo, "**Tortugas ninja**", es imposible editar 52 episodios. Lo único es "**Tintín**", que cada historia es diferente y tiene detrás un libro que la respalda.

MZ: *Pero conseguir los derechos dedl material ya exhibido en TV debe ser más fácil, ¿no?. Además de que ya está doblado y se conoce el éxito que ha tenido en el país.*

OF: Sí, no es problema. Quiero decir que muchas películas no se han editado en vídeo, y los derechos son de las propias cadenas. Pero, ¿como qué?... ¿"**Campeones**" o algo así?...

MZ: *No, más bien animación algo más seria. Como por ejemplo "**Kimagure Orange Road**", lo que se ha llamado aquí "**Johnny y sus amigos**"...*

OF: Sí. Por ejemplo, "**Robotech**" lo sacaremos. Sacaremos episodio por episodio, y veremos hasta dónde podemos llegar. Y saldrá a principios del año que viene.

MZ: *Y éstas, ¿también versiones cortadas (como la americana), o versiones originales?*

OF: Versiones originales. Hay incluso tres películas de "**Robotech**", ésto saldrá entero. Y luego los episodios, los iremos sacando hasta que la gente se canse de comprarlos.

MZ: *No creo que se cansen, me extrañaría...*

OF: No, a mí me gustan mucho, pero luego falta que la gente responda...

MZ: *Bueno, las OVAs tales como "**Dominion**", "**Urotsukidoji**", etc, ¿las sacaréis cinta por cinta de la serie, toda la serie en un "pack", o cómo?*

OF: Cinta por cinta. Por ejemplo "**Dominion**" saldrá en dos cintas. Siempre depende de la duración, pues el problema siempre luego es el precio. Nosotros hemos establecido como precio tope 2.995 ptas. por película, sea un largo-metraje, o 2 episodios, etc... E incluso en las versiones de coleccionista en las que habrá algo especial, tambien será éste el precio tope. Porque vamos hacia un público de poder adquisitivo un poco limitado y no podemos tampoco estar sacando películas contínuamente, es por eso tambien que la frecuencia será mensual. Y no pensamos sacar de momento ningún "pack" de salida. Es posible que, tal como funcionan en el vídeo tradicional los largometrajes,

cuando las películas ya han salido y están amortizadas, luego se hace una segunda venta, agrupandolas con criterio de colección, etc...

MZ: *¿Y el laserdisc?*

OF: No, de momento no. El laserdisc está en estos momentos cuestionado, porque tecnológicamente se está adelantando tanto en otros sistemas de reproducción que a lo que es el laserdisc tradicional yo le auguro un futuro muy corto. Están saliendo ahora los CDI pequeños con imagen de 90 minutos que lo revolucionarán todo; de hecho ya hay pruebas de hasta 180 minutos, y el coste tanto de compra como el de edición serán muchísimo más baratos que los de una cinta de vídeo.

MZ: *El precio dices que rondará entre las 2000 Y 3000 ptas., pero lo que es el precio medio, ¿dependerá de la duración de la cinta?*

OF: Más que de la duración, de qué tipo de producto sea. O sea, lo que sean largometrajes puros saldrán siempre a 2.995 ptas.; lo que sean series de episodios, como por ejemplo "**Robotech**", que salgan dos episodios por cinta, saldrán a 1.995 ptas.; y a partir de ahí iremos jugando con los precios. La primera película ("**El Puño de la Estrella del Norte**"), saldrá a 2.995 ptas. Un poco la prueba la hicimos con "**Akira**", que cuando la película y el contenido son buenos y se hace una buena campaña, el precio no tiene demasiada importancia, entre 1.995 y 2.995 ptas. Las ventas son prácticamente las mismas.

MZ: *Bueno, teniendo en cuenta que aquí la gente que quiere acceder a una película de vídeo está dispuesta a pagar cinco, seis, siete e incluso ocho mil ptas. para traerla de Estados Unidos, un precio de tres mil es perfectamente razonable.*

OF: Sí, yo creo que el precio de 2.995 ptas. es un precio asequible, y además como seguramente entraremos en un mercado de alquiler también, el que no lo pueda comprar, lo podrá alquilar. Que es lo que está pasando también con "**Akira**".

MZ: *Y en cuanto a los lanzamientos, la periodicidad sería mensual.*

OF: De septiembre a diciembre será de uno por mes, y a partir de enero saldrán dos, para alcanzar a los ingleses, que van a editar tres cada dos meses. Entonces, más o menos, para octubre o noviembre del año que viene estaremos ya en todos los países de Europa a la par, e iremos haciendo entre todos los países publicidad, por ejemplo en la **MTV**.

Parece que están realizando una entrevista, pero en realidad juegan a ver quién atrapa la grabadora. Alejandro ejerce de árbitro.

MZ: *Y de objetos relacionados con las películas, ¿se va a traer algo?*

OF: ¿merchandising?

MZ: *Exactamente.*

OF: No, nosotros no tenemos la licencia de merchandising. Ésto lo tiene directamente **POLIGRAM**, y ellos hacen acuerdos con empresas especializadas en eso. De hecho, tampoco de todas las películas tiene los derechos de merchandising. Nosotros, por ejemplo, de "**Porco Rosso**" sí que sacaremos bastantes cosas. Y bueno, no se si sabéis que "**Porco Rosso**" es la película que ha batido todos los records en Japón.

MZ: *Sí. ¿Tenéis previsto traer algo más de **Miyazaki**?*

OF: Estamos ahora mismo tratando de comprar "**Kiki's delivery service**", "**My neighbour Totoro**" y "**Laputa, the castle in the sky**", a la que por supuesto tendremos que cambiar el nombre. Seguramente en el mes de junio, durante el festival de animación de Amecir???, cerraremos el trato. De hecho, la mas difícil de conseguir era "**Porco Rosso**", y las otras creo que caerán.

MZ: *Bien, y antes de terminar, este club de animación que estáis haciendo, ¿va a ser un modo de que podáis sondear el posible mercado o va a ser de verdad algo que tenga informada a la gente?*

OF: Todo lo que es el fenómeno de **MANGA VIDEO** está muy interrelacionado con otra serie de cosas, como son cómics, videojuegos, etc... Ésto no está tomado con un sentido de decir: "bueno, vamos a tomar direcciones y poder vender por correo las películas", porque de hecho, suponiendo que un día tuviésemos 20.000 asociados y pudiesemos vender por correo, venderíamos muchas. Pero ésto no se traduciría en un éxito en las tiendas, y cuando fuesemos a hacer una campaña, por ejemplo en **VIRGIN** por decir algo, el éxito que sería la venta del cassette no tendría una repercusión en una tienda, que es donde nosotros queremos hacerlo. La idea de ésto es fomentar el coleccionismo, e informar sobre las películas, para que luego ésto de lugar a un desarrollo en las ventas de los puntos de venta tradicionales. Nosotros seremos los primeros interesados en facilitar el máximo de información posible a la gente, y en motivarla a tener un interés continuo por la animación japonesa. La gente aquí da su dirección por nada. Es gente agradecida que solo espera estar informada, y esto es lo que pretendemos hacer, informarles. Y de hecho, el esperarnos ahora cuatro meses para lanzar las películas al mercado es porque queremos hacerlo bien ya de salida, y no cometer ningún error. Además de dar en estos meses imagen de marca, darla a conocer. De hecho, éste es el primer acto público que hemos hecho. Vamos a empezar a hacer publicidad en revistas de animación, etc...

MZ: *Muy bien, pues. Muchas gracias por todo, y esperamos que tengáis toda la suerte del mundo.*

OF: Gracias a vosotros. **MangaZone** es genial. *(Bueno, eso no lo dijo... ...¡pero seguro que lo pensó!).*

Entrevista: MangaZone.
Prólogo: mío.

KADOKAWA SHOTEN

Tras hora y media de contínuo "debatir" (*léase dormitar indolentemente*) en las mesitas del bar "sólo para profesionales", que conformaba la zona de hastío del "área internacional" del salón, decidimos ponernos "manos a la obra" (*léase miradas de ira de la camarera debido a nuestra habitual costumbre-gorronería de sentarnos sin consumir nada*). Alejandro y Jorge, Jorge y Alejandro, atacamos con despiadada actitud (*léase balbuceo ignorante de "po-po-po-podríamos hacerles una entrevista... por favor"*) a los incorruptibles representantes de la no muy prodigada editorial **KADOKAWA SHOTEN**. Oséase, tras varios minutos de búsqueda infructuosa en las alforjas del MangaZone de un par de folios *(léase folletos propagandísticos de la edición de coleccionistas de **PLAYBOY**)* logramos realizar lo que a nuestros ojos (y aunque no lo parezca) nos pareció una entrevista.

MZ. ¿Cuánto tiempo lleva la editorial Kadokawa Shoten ofreciendo sus productos dentro del mercado del manga en Japón?

KS. Desde que en un principio Kadokawa comenzara su andadura profesional y editorial con revistas de manga especializadas en chicas jóvenes y hasta ahora, que ha ampliado claramente su línea a todo tipo de público, Kadokawa ronda ya los diez años de existencia en Japón.

MZ. Usted ha hablado acerca de un público joven. ¿Está especializada Kadokawa en éste?

KS. Pese a que nosotros destinamos nuestros cómics a todo tipo de lectores, suele ser el público juvenil masculino y femenino, de alrededor de dieciséis años, el que más nos lee y del que más nos preocupamos.

MZ. ¿Cuáles son los principales semanarios o revistas mensuales que edita Kadokawa Shoten?

KS. En un principio tenemos las tres siguientes publicaciones:

- ***COMIC COMP.***, la cual apareció hace ya cinco o seis años y está destinada principalmente a un público de chicos jóvenes.

- ***ASUKA***, ésta es la revista con la que Kadokawa Shoten comenzaría a darse a conocer en el mercado japonés, desde entonces ésta ha sido consagrada y dedicada a un público juvenil femenino.

- ***MISTERY-DX***, esta revista comenzaría en un principio siendo una edición especial de ***ASUKA***, pero más tarde sería convertida en una publicación independiente de la anterior, aunque del mismo tipo y contenido.

MZ. ¿Cuáles son las obras más conocidas y las más representativas de Kadokawa Shoten?

KS. Sin duda alguna, las obras de **KYA ASAMIYA**, "*Gunhed*" y "*Silent Möbius*", las cuales han sido publicadas y recopiladas por nosotros en unos volúmenes especiales con un formato diferente al típico recopilatorio japonés. Pero aparte de **ASAMIYA**, **TAKESHI OKAZAKI** es otro de los grandes autores de la editorial, conocido por obras de tanto prestigio como "*THE ELEMEN-TALORS*" o "*LYRICAL KAREN-CHAN*"

MZ. ¿En qué punto se sitúa Kadokawa Shoten con respecto a las otras grandes editoriales japonesas?

KS. Nosotros seguimos el siguiente orden, después de estas tres importantes editoriales: **SHUEISHA, KODANSHA,** y **SHOGAKUKAN**, las cuales controlan prácticamente un 70 % del mercado y la producción. Por otra parte, **KADOKAWA SHOTEN** se coloca en los primeros puestos en otro tipo de formato, el de libro, el más caro.

MZ. ¿Qué impresión les ha causado la pequeña introducción que han sufrido algunas de sus obras en el mercado occidental y más en concreto en el americano.

KS. Bien... el formato es totalmente distinto, al igual que tantas otras cosas... Es una forma totalmente diferente de plantearse el manga.

MZ. En cuanto al coloreado que han sufrido algunas de estas obras, ¿qué opinan? ¿Tiene algo que ver este proceso con la editorial o el autor? ¿Poseen algún tipo de indicación los coloristas para realizarlo?

KS. Este coloreado no tiene apenas nada que ver con el autor o la editorial de la obra. La única regulación que posee este proceso es el de la pequeña supervisión que lleva a cabo el autor al poder ver el acabado final del coloreado de su obra. Tan sólo es necesario que él apruebe éste, lo cual no suele acarrear ningún problema.

MZ. En lo que se refiere al campo del anime y las adaptaciones de sus obras a éste, ¿cuál es el proceso que realizan para lograr consolidar uno de estos proyectos?

KS. Únicamente, el vídeo de animación debe poseer una calidad mínima y el autor y editor deben estar de acuerdo en esto. En el mundo del manga, existe una grande y estrecha relación entre el autor de mangas y su editor, si los dos no están de acuerdo en lo mismo, no se realiza.

MZ. Ya para finalizar la entrevista, nos agradaría conocer cuáles son los próximos proyectos que Kadokawa Shoten pretende intentar en lo que se refiere al mercado español.

KS. Durante la exposición hemos recibido una buena oferta de una distribuidora española que seguramente no tardará en negociar con nosotros la adquisición de los derechos de varios títulos. Pero por ahora, estos son desconocidos...

MangaZone

Un pequeño vistazo a Kadokawa Shoten...

La editorial **Kadokawa Shoten** es relativamente joven en el mercado japonés, pero ya ha conseguido destacados logros. Ésta es una breve reseña de sus autores más importante y sus obras:

KIA ASAMIYA: A estas alturas no necesita presentación, ni él ni sus obras, pero ahí va una breve relación:

- **Gunhed**
- **Compiler**
- **Vagrants**
- **Dark Angel**
- **Silent Möbius**
- **Assembler OX**

CLAMP: Clamp es un grupo compuesto por cuatro mujeres (aunque hay quien le adjudica seis): **Satsuke Igarashi**, **Nanase Okawa**, **Mikku Nekoi** y **Mokona Apapa**, del área Kansai de Japón. Surgieron del mundo de los fanzines japoneses, y se han convertido en el grupo más representativo del Shojo-manga o manga enfocado a un público femenino (el cual hace especial incapié en los sentimientos de los personajes). Sus obras más conocidas son:

- **20 Mensou Onegai** (***El Fantasma de las 20 Caras***): Obra de dos volúmenes que suman más de 25 ediciones y casi 400.000 copias. Comedia romántica que narra la vida de Akira, estudiante de la escuela superior y ladrón conocido entre sus compañeros de profesión como "el fantasma de las 20 caras".

- **Shirahime Shou** (***Extractos de la Princesa Blanca***): Libro consistente en tres historias cortas románticas alrededor de un eje común: la nieve. Una leyenda dice que siempre que nieva, la nieve son las lágrimas de la princesa blanca. El dibujo puede que no llame especialmente la atención, pues los fondos son siempre negros para poder destacar el entorno de nieve, que da a estas historias su toque sentimental, pero son buenas y románticas, que es lo que pretenden.

- **Seiden** (***RG-Veda***): Aunque con ideas y nombres tomados de la mitología budista e hindú, RG-Veda desarrolla su historia independientemente de ellas. Este manga es la primera gran obra de CLAMP y mejora a cada volumen. Según los entendidos, esta obra marca la pauta de lo que es una obra de arte en shojo-manga. Se han realizado dos OVAs sobre ella.

- **Gakuen Tokkei Deukarion** (***Policía Estudiantil Duklyon***): Parodia de los cómics de "buenos" y "malos", exagerados hasta el ridículo hilarante.

- **CLAMP Gakuen Tanteidan** (***Servicio de Detectives Estudiantil CLAMP***): Comedia ligera sobre un grupo de tres chicos de la Escuela Elemental Clamp, la misma de la obra anterior. El grupo de detectives ayuda a las estudiantes femeninas a encontrar pistas sobre sus cosas desaparecidas, capitaneados por Nokoru, muy avispado y popular entre las alumnas.

- **Tokio Babylon** (***Babilonia Tokio***): Historia sobre cazadores de demonios protagonizada por Subaru Sumeragi, descendiente directo del aplacador de espíritus Shinji Nagumo. Hace poco se realizó una OVA sobre este manga, el cual se centra más en la relación entre los personajes que en la pura acción, aunque también la hay.

Tokio Babylon

- **Cluster**: Lo siento, no he encontrado datos sobre ella.

- **X**: Manga de luchas ocultistas en un futuro próximo, con buen dibujo, personajes intrigantes y compleja trama. Se sitúa en el mismo universo que Tokio Babylon.

TAKESHI OKAZAKI: Autor, en sus comienzos, discípulo y asistente del conocido **Izumi Matsumoto** (Kimagure Orange Road), poco a poco comienza a realizar trabajos importantes. Por el momento, sus obras más representativas son:

- **Lyrical Karen-chan**: Lo siento, tampoco tengo datos sobre ella.

- **The elementalors**: Aventuras de un grupo de seres con poderes derivados de los elementos (tierra, aire,...).

- **Explorer Woman Ray** (***Ray la Exploradora***): Como Indiana Jones pero en femenino, la arqueóloga Ray Kizuki intenta esclarecer el misterio encerrado en el espejo legado a ella por su padre. Tesoros legendarios y demás para-fernalia. Por cierto que el malo se llama Big Veda. La película está disponible en U.S.A. gracias a **U.S. Manga Corps**, en versión original subtitulada al inglés.

Éstos son los autores más representativos de la editorial **Kadokawa Shoten**, aunque también habría que mencionar la adaptación al manga de la OVA de **"Giant Robo"** realizada por **Mari Mizuta,** u otras obras similares. Pero baste con este resumen para daros una idea de la importancia que poco a poco va cobrando esta editorial entre las grandes compañías japonesas.

Blond, James.

OPINION

LA VIOLENCIA EN LOS DIBUJOS ANIMADOS

Mucho se ha dicho y escrito sobre el tema, y de lo último que se ha escrito podemos coger como ejemplo algo de lo redactado por **Pepa Ramos** en la revista **Interviú**, (en donde se escribe mucho y bueno) : ' *... Pixi y Dixi han decidido reciclarse, se han ido al Japón y se han hecho un lifting. Ahora ya pueden pasar por guerreros del espacio y protegidos por una armadura solar vencer a cualquier gato que se precie.*'

Pues bien, está claro que no debe ser así literalmente y que muchos personajes ya históricos, como por ejemplo estos dos entrañables ratones junto con su inseparable y no siempre enemigo gato Jinks, estan considerados como clásicos dentro del mundo de la animación y no tienen por qué modernizarse ni evolucionar, ya que nos gustan como son o como lo que fueron en nuestra infancia. Pero lo que está claro es que todo evoluciona, y no iba a ser una excecpión el mundo de los dibujos animados. Ha habido un importante adelanto en los últimos tiempos en lo que se refiere a técnicas de dibujo, montaje, coloración, uso de la informática y guiones (por citar un ejemplo conocido por casi todos, la película "Akira" de Katsuhiro Otomo), y es sobre estos últimos, los guiones, sobre los que recaen las criticas negativas de sectores 'tan influyentes' como los de los preocupados padres de familia que ven como sus hijos de corta edad devoran insaciables y durante horas y horas todas las series televisivas que tanto la cadena pública como las privadas emiten actualmente.

Pero que no se engañe nadie. Mucho antes de que proliferaran las series animadas japonesas y no japonesas, los niños, que hoy ya no lo son, ya jugaban a la guerra con espadas o pistolas ficticias. Por lo tanto, no estamos hablando de un problema de influencias sino de marketing. Las grandes firmas realizadoras de estas series se limitan ha crear un producto que se venda, y si la demanda que existe es de guiones con una carga de violencia no pueden ignorarlo, el marketing es el marketing.

Pero además, hay que tener claro que estas series televisivas o las OVAs (series de animación para uso exclusivo de alquiler o venta de videos), no estan pensadas sólo para un público exclusivamente infantil, sino para un sector más exigente de público que valora el trabajo de guión, montaje, color y dibujo, etc., para catalogar una serie, (el que escribe esto dejó los dieci... hace ya unos cuantos años).

Así pues, abordando el tema crudamente, si un padre de familia preocupado por esto hace un comentario público, imputando en este arte (porque lo es) la responsabilidad total de la violencia que su hijo manifieste, lo único que se le podría contestar sería que si su pequeño retoño tiene la edad suficiente para ver la televisión y además su padre se lo permite, no son sólo éstas series las que podrían influenciar a su hijo, ya que diariamente asistimos a un número muy elevado de escenas violentas, y no solo en la televisión, sino tambien en la vida cotidiana. A esto, cualquier padre de familia podria contestar que cuando su hijo visualiza una escena de violencia o de sexo, éste la asimila y construye sus propias realidades y que éstas determinarán su comportamiento. Pues me tendrá que perdonar este muy respetable padre de familia, pero es él (y tambien si se quiere los profesores, tutores y demás educadores que el niño tenga) quien debe explicar y hacer entender a su hijo la naturaleza ficticia de lo que está viendo.

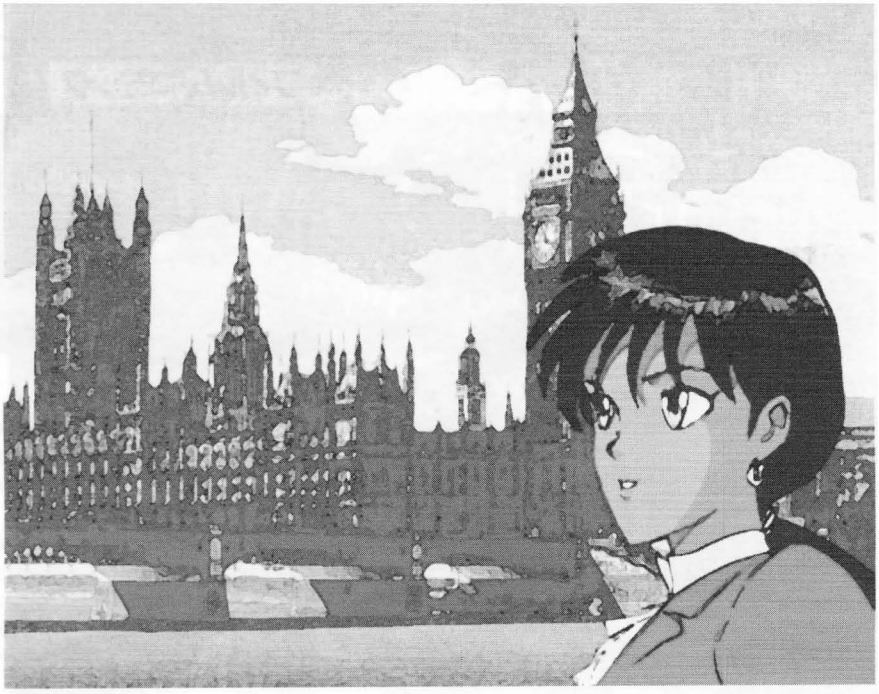
Lo que sí que está muy claro es que un niño está indefenso ante la infuencia externa de su entorno y la única defensa o filtro de toda la violencia que potencialmente el niño podría asimilar es o son sus padres, siendo pues responsabilidad exclusiva de los padres la educación de sus hijos.

Y para concluir, soluciones. Se les podría exigir a las cadenas de televisión que antes de emitir una serie televisiva (aún no siendo de dibujos animados) informaran al público de si es o no tolerada, y que se especificara las edades que comprendería esta clasificación, porque, y esto no creo que nadie me lo discuta, no todos los 'dibujos animados' son *tolerados para menores.* .

Si a cualquiera de vosotros, lectores, se os ocurren otras soluciones no dudeis en escribirnos a la dirección de MANGAZONE, pues quizá con esto nos hagamos eco en las instituciones y evitemos una injusta imputación de responsabilidad sobre el mundo de la "ANIMACIÓN".

Santiago Forés, "MOONHUNTER"

Nadia de los Mares Misteriosos
Revisitación



Pasados ya unos meses desde que concluyó la gran aventura, he tenido tiempo y distancia para hacerme perspectiva de lo que supusieron esos treinta y tantos episodios. Uno consigue reunir el material requerido para solazarse en el recuerdo: álbumes de ilustraciones, volúmenes con el diseño de producción, CDs con la banda sonora original... y descubre que lo que realmente añora es el regusto que queda cuando finaliza cada nuevo capítulo, cada ración de vivencias de unos personajes más reales que los seres de carne y hueso, y que todo lo demás es un pobre sustituto.

El fin de la odisea de Nadia fue realmente muy duro. Aquello adquirió tintes de tragedia griega. Asistimos a la destrucción de una familia, la culminación de un proceso tortuoso y perverso. Uno se pregunta si el malvado, Gárgola, ha perdido realmente la partida, dados los costes. Un padre que lo ha perdido todo, su mujer, sus hijos, su humanidad y, finalmente, su vida, en aras de una misión necesaria pero infernal, una responsabilidad que no puede consentirse quitarse de encima. Un hijo convertido en una marioneta mecánica y mantenido en una parodia de vida durante años, que cae tras apenas un instante de libertad. Una hija que ha vivido una infancia miserable que la ha convertido casi en una asocial, y que ha visto como todas las revelaciones acerca de su origen y destino se referían únicamente al terrible alarde final de un gigante con los pies de barro, que está muerto y no se da cuenta, pero cuyos manotazos le arrebatan continuamente todo aquello que ella aprende que es suyo: su sentido de la identidad, su necesidad de una vida propia, su derecho a la muerte, su padre y hermano, sus seres queridos...

Es el fin de una familia y el fin trágico de una civilización de náufragos del cosmos, que fueron a dar con sus cuerpos en nuestro planeta, que intentaron recrear sus vidas en este astro, y que reprodujeron todos los males que su cultura llevaba dentro. Crearon al hombre como un ser esclavo, y el mayor insulto es que su decadencia ha hecho que sean olvidados por éste, el nuevo dueño y señor del planeta.

Al final, Nadia quedaba libre de toda atadura con su pasado, pero el precio había sido, precisamente, que esas ataduras habían sido segadas indiscriminadamente, que las vidas de su padre y hermano habían sido cercenadas. Jean tampoco había emergido sin marca, sabiendo definitivamente muerto a su progenitor, habiendo perdido a amigos, habiendo conocido el lado oscuro de su pasión.

El relato terminaba con un paisaje esperanzador del futuro de sus vidas, vidas convencionales dentro de la excepcionalidad, precisamente lo que ellos habían estado anhelando, pero...

Pero...

¿Qué era lo mejor de la historia? Que transcurría a finales del siglo XIX. Que los personajes vivían unas perspectivas del porvenir fundamentalmente optimistas. La era del progreso imparable. Nueva Atlántida era la faz tenebrosa de ese avanzar y, ya libres de ella, la pista estaba despejada para la realización de las más bellas promesas de la ciencia y la tecnología al servicio del hombre.

Cuando todo acabó, pensé en esto último. Tras los horrores de la guerra contra Gárgola, todo parecía ser el mejor de los mundos. Sin embargo, todos sabemos que la humanidad perdió definitivamente su inocencia en el siglo XX, en la Primera Guerra Mundial. ¿Cómo reaccionarían Jean y Nadia, o Electra, o incluso Grandis, Hanson y Sanson, ante semejante tragedia? ¿A dónde iría a parar su fe en el género humano? ¿Mereció la pena esa ardiente defensa de sus congéneres en la confrontación final? ¿Son tan diferentes a los extintos atlantes? Imaginad que vivieran lo suficiente para llegar a la Segunda Guerra Mundial, al horror atómico de Hiroshima y Nagasaki. ¡Qué profunda decepción!

El film de Nadia de los Mares Misteriosos emitido en las vacaciones de Semana Santa nos sitúa en plena cúspide de una pompa de jabón expansionista internacional cargada de tensiones, que estallaría en la primera gran guerra, y antes de que se cumpla lo avanzado por Mary en cuanto a los destinos de los protagonistas. Esta es una película fallida y decepcio-nante. La aventura que viven es vulgar, y nos es narrada de manera exhasperantemente pobre. Técnicamente no llega a la suela de los zapatos de la serie, resultando especialmente fastidioso el hecho de que el resumen de ésta ofrecido al principio sea bastante más atractivo que la película en sí. No hay forma de justificar a GAINAX, sabiendo de lo que es capaz esta productora.

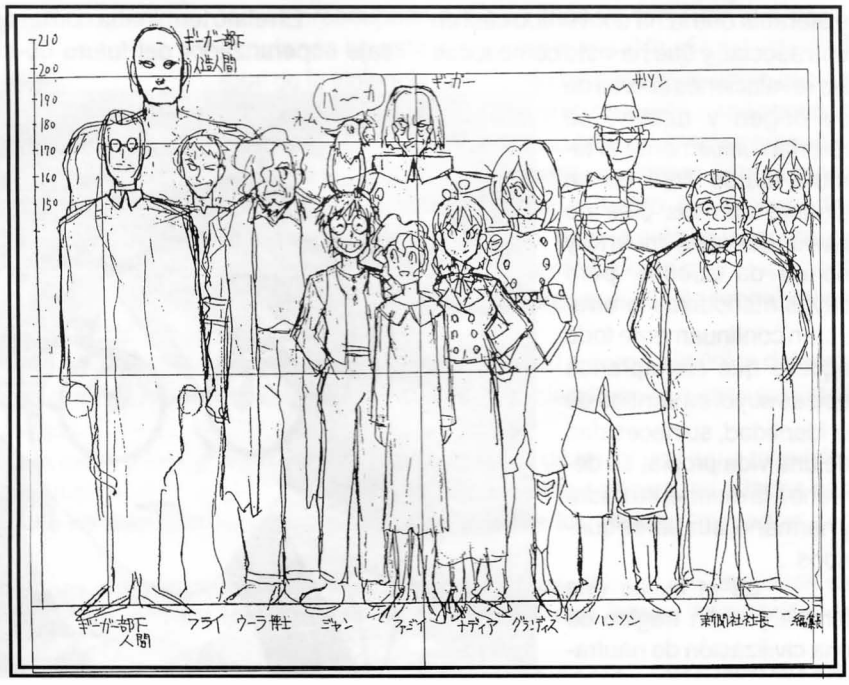
Pero hay un aspecto positivo entre todo ese fracaso. Se ha producido una cierta evolución en los protagonistas, intrigante e interesante. Nadia ha decidido separarse de Jean para probar su capacidad de ser independiente, y afronta su autoimpuesta soledad con cierta melancolía. Jean ha ganado en hombría y autocon-fianza, también solo, pero pensando en el regreso de ella. Y ambos viven la sombría perspectiva de la guerra entre las naciones. No es un film optimista. La confianza en el futuro de la pareja es frágil. Cuando llega la hora de reafirmar su fe en los hombres y mujeres del planeta frente al nuevo adversario, les es difícil hacerlo. Es una convicción apesadum- brada, esperanzada pero insegura. Y lo terrible es que nosotros sabemos que será hecha pedazos en no muchos años, en su futuro, nuestro pasado y presente.

Tengo la impresión de que los narradores de GAINAX querían hacer hincapié en esa atmósfera agorera. Hay una secuencia en la que el villano habla de los países controlados por él que están precipitándose hacia un conflicto bélico, y se le informa de que Japón está entrando en el grupo sin ninguna influencia que le empuje. Parece bastante significativo.

Tan significativo como el final de la aventura. Es un final triste, de despedidas, pero también hay una cierta promesa de reencuentro, un guante que GAINAX habría de recoger. Espero que no se haya terminado todo aquí. Sigo deseando saber más de los días de Nadia, Jean, Grandis, Mary, King, Hanson, Sanson, Ayrton, Electra, el resto de la tripulación del Nautilus, y del mundo de las esperanzas por incumplir en que viven.

Con nostalgia,

Juan Gómez Martín



BUBBLEGUM CRISIS

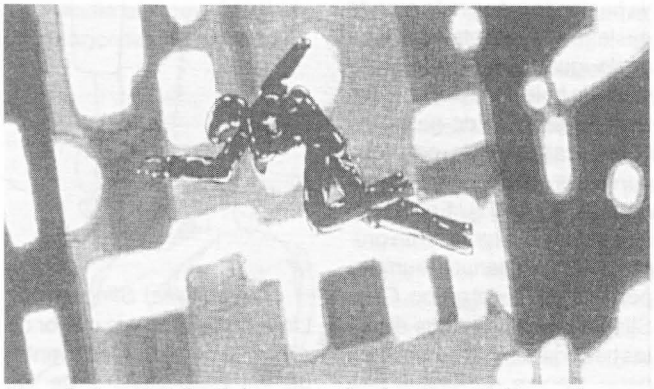
EL UNIVERSO DE MEGA-TOKIO

Algunos de vosotros conoceréis la expresión "Cyberpunk". Se trata de un género de cómic muy de moda actualmente, al que se han adscrito muchos autores. Pues bien, la serie Bubblegum Crisis ha sido la que ha creado escuela en este género, arrastrando a miles de fans y marcando una nueva era en esto de la animación japonesa. Y para muestra, un botón.

EL ESCENARIO.

En el año 2025 un terrible terremoto destruyó por completo la ciudad de Tokio (y es que estos pobres japoneses tienen la negra; en las obras de sus autores ser japonés es estar condenado a muerte, ya sea por plaga, derrumbe, guerra nuclear, mordisco de Godzilla y compañía, o lo que es todavía peor... ...pisotón de Mazinguer Z o similar).

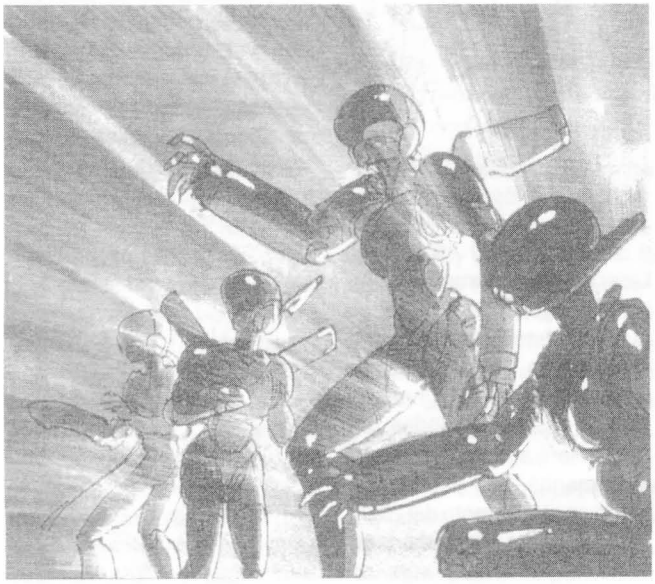
Pocos años después nos encontramos con una nueva ciudad, construída sobre las ruínas de la anterior: MEGA-TOKIO (no confundir con el Neo-Tokio de Akira). Una sociedad poblada de diferencias sociales extremas: o eres asquerosamente rico, o asquerosamente pobre (más probablemente lo último). El poder está en manos de gigantescas corporaciones industriales, cuyas bandas de asesinos a sueldo tienden a decorar el pavimento a su gusto particular, léase rojo sangre. Un grupo de científicos, empleados de la corporación GENOM (que viene a ser la propietaria de Mega Tokio) desarrollaron unos androi- des diseñados para sustituir a los astronautas en trabajos peligrosos en el espacio. Pero GENOM pensó que algunos de estos androides quedaban más resultones si se les añadían unos pocos accesorios y programación extra. De este modo desarrolla los Boomers (Bumas) para realizar sus "trabajitos sucios", así como los Sexaroides para realizar otro tipo de "trabajitos sucios" (aunque en este caso, sólo para los asque-rosamente ricos). En vista del cariz que tomaba el desarrollo de su invento, el científico responsable,



Una de las Knight Sabers vigilando Mega-Tokio. ¿No os recuerda a vuestro amistoso vecino? (¡¡ A Spiderman, hombre!!).

el Dr. Stingray, decide abandonar la corporación, lo cual suele ser el modo más seguro de conseguir que te quiten del medio. Y así, tras despacharlo, la corporación se quedó con todos sus diseños y su Copyright (total, era empleado suyo, y los japoneses para lo suyo son muy suyos).

De este modo, los boomers comienzan a usarse como asesinos, obligando a la policía a desarrollar un nuevo grupo especial capaz de entendérselas con ellos: la AD (ADvanced) Police -policía avanzada- (aunque también tiene otra interpretación: Armoured Defense Police -Policía de Defensa Acorazada-), que se encarga de "retirar" a los boomers que intentan escapar de su trabajo o que GENOM usa para sus "asuntos". Realmente, uno podría esperar que la siguiente frase fuese: "Harrison Ford está sentado en un bar. Un tipo que asustaría hasta a Schwarzenegguer si se lo encontrara en un callejón oscuro se le acerca y le comunica que tienen trabajo...".Y con toda razón, porque la maravillosa "Blade Runner" fue, junto con el vídeo "Go" del grupo Asia, la principal fuente de inspiración de Tushimutsu Suzuki, que además es el presidente de Studio Artmic, a la hora de crear Bubblegum Crisis.



El grupo al completo y listo para la acción. ¡Tiembla, GENOM! ¡Tus Boomers van a tener que ser recogidos con cucharilla!

LA SERIE.

Ahora bien, pese a ser una historia concebida a partir de Blade Runner, estamos hablando de anime japonés, lo cual suele querer decir que va a haber más sangre, y que los protagonistas serán del sexo femenino y capaces de hacer que incluso Kim Basinguer se mire a su espejo y corra a esconderse de las miradas del resto del mundo. Y así es, pero el atractivo de la historia no es sólo ese, sino... ¡la acción! Tanta y tan explosiva que esta serie fue (y es) objeto de culto desde que salió a la luz allá por 1987. Tanto es así que Suzuki, junto con el dibujante Toni Takezaki, ha creado un manga (que ha tenido su correspondiente anime) relatando las aventuras y desventuras de la AD Police desde su fundación en el universo de Mega Tokio, así como otras contemporáneas con las Knight Sabers, y el último producto de Takezaki (del que tengo noticia) es Genocyber, situado también en este entorno, además de la continuación de las aventuras de la AD Police, que aparecen mensualmente en la revista Animerica desde su número 0.

Pero vamos a la serie en sí. Realizada directamente como anime, sin manga previo (por algo la creó el presidente de un

estudio de animación), la OVA de BGC consta de ocho vols. (originalmente iban a ser trece, pero tras el lanzamiento del octavo fue cancelada porque Artmic/AIC vendió los derechos a Polydor, que produjo una secuela ligeramente diferente llamada Bubblegum Crash). El título, como alguno ya habrá adivinado, hace referencia a los chicles, e intenta crear la impresión de una crisis que se va haciendo más y más grande hasta que te explota en la cara (justo igual que cuando te revienta la bola de tu chicle en las narices, dejando de paso una buena cantidad de pegajosa porquería en tu cara, tu pelo, tu ropa, tus gafas...). En ella se narran las aventuras de un grupo de mercenarias reunidas por la capitana del grupo, Celia Stingray, en base a sus distintas habilidades y su odio común hacia Genom por una u otra razón. Usando el último invento realizado por su padre antes de que Genom "prescindiera de sus servicios", unas armaduras o exoesqueletos (Hard Suits) pensados para que los hombres pudiesen hacer el trabajo de los Boomers en el espacio, las cuatro chicas forman el grupo de las Knight Sabers y comienzan una batalla contra Genom y sus Boomers (¡sobre todo con sus Boomers!), ya sea contratadas para ello o por motivos propios.

No se trata de una historia seriada, sino de capítulos independientes, aunque algunos sí son continuación de otros o segundas partes. Como he dicho antes, a estos ocho primeros capítulos les sucedió una segunda serie con el título de Bubblegum Crash (crash significa "choque"), nueva aventura de las Knight Sabers, esta vez sí seria-da y dividida en tres capítulos. Pero la cosa no acaba aquí; también se han editado dos cintas de 30 m. tituladas Hurricane Live 2032 y HL 2033, conteniendo algunos de los temas musicales de las distintas OVA's en forma de videoclip a base de escenas de la serie. Totalmente recomendables, incluso aunque no se tenga un vídeo estéreo.

LOS PERSONAJES.

Celia (Sylia) Stingray, 22: Líder de las K.S. y la mayor de ellas. Su padre fue el inventor de los Hard Suits y de los Boomers, antes de ser asesinado por Brian J. Mason, un alto ejecutivo de la Corp. Genom. Pelo azul oscuro y ojos pardos, preciosa, calmada, juiciosa y muy inteligente. Viene a ser como una madre para todo el grupo, tanto consolándolas como regañándolas si hace falta. Su propósito es poner fin al mal uso que Genom hace del invento de su padre cueste lo que cueste. Como tapadera de sus actividades posee una tienda de lencería que atiende junto con su hermano. Su HS es verde claro con adornos azul oscuro.

Linna (Lynna) Yamazaki, 20: Profesora de aerobic y mánager ocasional de Priss. Con grandes habilidades gimnásticas, divertida y agradable, se enfada con rapidez. Sus padres murieron en un incidente relacionado con Boomers, por los que siente un fuerte odio. Tras un período de depresión fue reclutada por Celia. Su HS es verde con adornos rojo y naranja.

Nene Romanova, 18: Se nota que es la más joven, parece que tenga 8 años. Su estilo de lucha es una mezcla de temblar como la gelatina y rezar, aunque también sabe acurrucarse en el suelo y disparar como una loca (sin apuntar... bueno, en realidad ni siquiera asoma la cabeza). Sus padres no han muerto, simplemente se cansó de su estricta educación y se fue de casa. Genio de los ordenadores, Celia la reclutó para ocuparse de las tareas defensivas. Eso sí, es una chica lindísima. Su HS es púrpura con adornos rosa y rojo.

Priss (Prisila) Asagiri, 20: Líder del grupo durante el combate, seguro que Lobezno hubiese estado orgulloso de ser su padre. Solitaria y con un lenguaje que haría sonrojar a Camilo J.Cela. De todas formas quiere a las demás como a hermanas. Sus padres murieron en el terremoto del 2025, tras lo cual fue adoptada. Inclinada hacia la canción, su interés por las motos la llevó a una banda donde conoció a su novio, a quien asesinó Mason. Visto el desinterés de la AD, decidió vengarse por su cuenta de la Genom. Si no llega a ser por la intervención de Celia, hubiera sido simplemente otra persona desaparecida gracias a Genom. Su HS es azul oscuro con adornos rojos.

Mackie Stingray, 16: Hermano de Celia, es el técnico del equipo. Conduce los vehículos de transporte de las K.S. y repara los Hard Suit y las Motoslaves (Moto-esclavas). Pero el chaval tiene un "problemilla": ¡es un mirón empedernido! ¡Una de sus víctimas favoritas es su propia hermana! (Y a quien a los dieciséis no le guste o le haya gustado mirar, que tire la primera piedra).

Leon McNichol, 25: Este es el protagonista de la serie "AD Police". De hecho, ésta cuenta sus aventuras como oficial de la AD. Ferviente admirador de Priss, admira también la eficiencia de las K.S. (aparte de gustarle el que sean chicas, por supuesto) sin saber en un principio que la mujer de sus sueños es miembro del grupo. Su trabajo consiste principalmente en perseguir Boomers por la ciudad, y aunque siempre está allí cuando Priss le necesita, no recibe de ella demasiado agradecimiento que digamos.

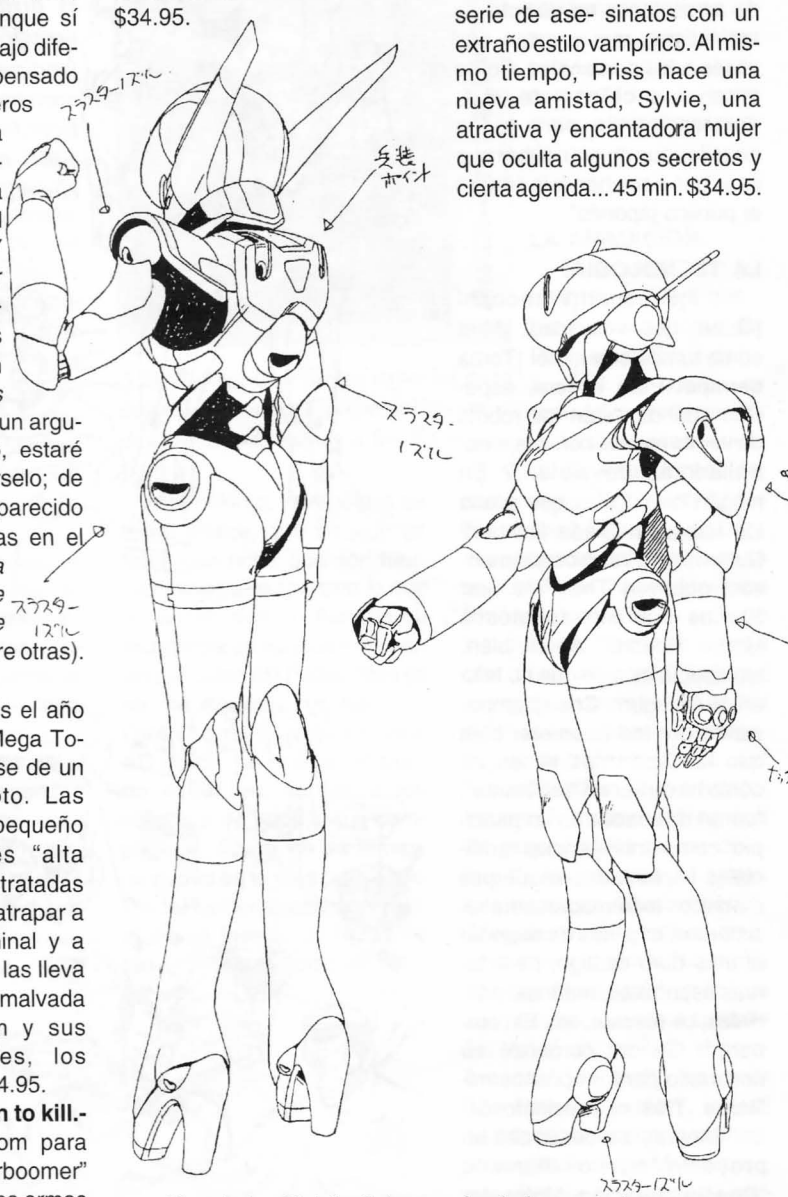
LA HISTORIA

En este caso, siendo la serie una sucesión de historias (casi) independientes, es decir, que conociendo el tema de la serie se puede ver el cap. 3 sin necesidad de haber visto, por ejemplo, el 2 (aunque sí están todos reunidos bajo diferentes sucesos), he pensado que sería mejor ofreceros el argumento de cada uno de ellos por separado, en vez de una sola línea argumental de toda la historia. Y como yo no sé hacer cortas según qué cosas, me remitiré a las sinopsis aparecidas en el *Protoculture Addicts #20* (si alguien desea un argumento más detallado, estaré encantado de facilitárselo; de todos modos, han aparecido sinopsis más extensas en el *P.A. #14*, en el *Mecha Press #4* y en el *Anime Refe-rence Guide de la Anime Expo'92*, entre otras).

BG Crisis #1.- Es el año 2032. La ciudad de Mega Tokio está recuperándose de un devastador terremoto. Las Knight Sabers, un pequeño grupo de vigilantes "alta tecnología", son contratadas por los militares para atrapar a un programador criminal y a un niño raptado. Esto las lleva a un conflicto con la malvada Corporación Genom y sus siniestros androides, los Boomers. 53 min. $34.95.

BG Crisis #2: Born to kill.- Los planes de Genom para crear un nuevo "Superboomer" que pueda controlar las armas del satélite militar en órbita resultan en la destrucción de uno de sus laboratorios. Una joven, amiga de una de las K.S., pierde a su novio en la explosión y decide revelar dicho plan. Genom decide silenciarla... permanentemente, lo que conduce a otra batalla entre las KS. y los bumas. 30 min. (*no dice nada, supongo que serán otros $34.95*).

BG Crisis #3: Blow up.- Los "benevolentes" planes de Genom para reconstruir Tokio implican aterrorizar a los residentes locales mediante boomers para conseguir una mayor "disposición" a vender sus terrenos. Cuando Genom intenta "desahuciar" a una de las K.S., mata accidentalmente a la madre de un niño con el que ella ha trabado amistad, quedando así listo el escenario para la confrontación final entre las K.S. y el principal responsable de los planes de la Genom, Mason. 30 min. $34.95.



Una de las Knight Sabers enfundada en su Hard Suit. Cada una de ellas posee un modelo a medida.

BG Crisis #4: Revenge Road.- Estamos en el 2033. Una banda de motoristas fuera de la ley hace salirse de la carretera a un extraño coche, hiriendo gravemente a su conductor, Gibson, y llevando a su novia, Naomi, a un estado de shock. Gibson solicita la ayuda de un amigo científico, el Dr. Raven, para convertir su coche en el instrumento para su venganza. Pero cuando Raven se entera de sus intenciones, contrata a las K.S. para detener a Gibson antes de que ocurra una auténtica tragedia... 40 min. $34.95.

BG Crisis #5: Moon-light Rambler.- Un transbordador de carga de la estación espacial de la SDPC (Corp. de Desarrollo Espacial) realiza un aterrizaje forzoso cerca de Mega Tokio, y poco después comienzan a tener lugar una serie de ase- sinatos con un extraño estilo vampírico. Al mismo tiempo, Priss hace una nueva amistad, Sylvie, una atractiva y encantadora mujer que oculta algunos secretos y cierta agenda... 45 min. $34.95.

BG Crisis #6: Red Eyes.- *(Este episodio es la segunda parte de Moonlight Rambler)* Largo, el hombre misterioso del anterior capítulo, pasa en este al centro de la atención. Priss abandona las K.S., sintiéndose culpable por haber dado muerte a Sylvie, y mientras, Largo se va "encargando" de todos sus competicores en la carrera por la supremacía en boomers de toda la Tierra, dando a conocer de esta forma toda la inmensa extensión de su ambición y su poder... 45 min. $34.95.

BG Crisis #7: Double Vision.- Vision, una nueva estrella de la canción americana, llega a Mega Tokio para comenzar su nueva gira. Pero también viene con una larga lista de cuentas familiares pendientes,que pretende ajustar matando a Quincy, el presidente de la Corporación Genom. 45 min. $34.95

BG Crisis #8: Scoop Chase.- Deseando seguir los pasos de su padre, famoso reportero, Lisa Vanotte, de vacaciones en su escuela superior, decide descubrir las identidades secretas de las K.S. después de que Priss destruye la preciada cámara de su padre. Mientras tanto, Miriem, un científico de Genom completamente loco, decide probar la superioridad de sus nuevos modelos de Boomers... ¿que cómo? ¡¿Cómo va a ser?! ¡Atacando a la AD Police!50min. $34.95.

Tras el final de la serie, se realizó una secuela en forma de trilogía a las aventuras de las Knight Sabers llamada BGCrash, dividida en tres volúmenes, que enfrenta a las K.S. con un viejo enemigo, que planea convertir el mundo en un "paraíso de caos y desesperación".

BG Crash #1: Illegal Army.- En este primer episodio, una banda de mercenarios equipados con trajes potenciados de combate roban bancos por todos lados, y una AD Police a quien intereses políticos mantienen atada de manos es incapaz de detenerlos. Mientras tanto, las K.S. parecen al borde de la ruptura. Pero los atracos son una pantalla de humo destinada a encubrir el robo de cierto valioso software de Inteligencia Artificial, y el primer paso en el plan maestro de una "voz" misteriosa. 45 min. $34.95.

BG Crash #2: Geo Climbers.- De nuevo la "voz" misteriosa al ataque. Esta vez ha formado equipo con el Dr. Yuri, el último miembro superviviente del equipo de científicos que creó la tecnología Boomer. Su intención es capturar un avanzado boomer llamado ADAMA, el cual usa

una nueva forma de Inteligencia Artificial. Después de que Priss (que ya sabéis lo que siente por estas maquinitas) se tropieza con Adama, Yuri suelta a sus asesinos boomer... y comienza la caza. 45 min. $34.95.

BG Crash #3: Melt-down.- Las K.S. se encuentran finalmente cara a cara con "la voz", quedando anonadadas al descubrir que se trata de un viejo conocido. ¡A menos que puedan detenerlo, la planta nuclear que provee a Mega Tokio de energía reventará de tal forma que lo de Chernobyl a su lado parecerá un petardo mojado! 45 min. $34.95.

Y ahora, para todos aquellos, melómanos como nosotros, que se gastan su sueldo o su asignación semanal (o el dinero que sisan del bolso de mamá) en los incontables CDs con las bandas sonoras de películas y series (léase japonesas)... ¡Tachaaan! ¡¡Los vídeos musicales de BGCrisis!! (*¡Alejandro, por Dios, no dejes colgar así la mandíbula que se ve hasta lo que has desayunado hoy! ¡Y tú, Juan, ¿quieres dejar de frotarte las manos con tanta fruición, que te las vas a despellejar?! ¡Cualquiera que os viese pensaría que Minmei os espera en el cuarto de al lado vestida sólo con liguero rojo y tacones de aguja...! ¡Dios mío, que chusma!*).

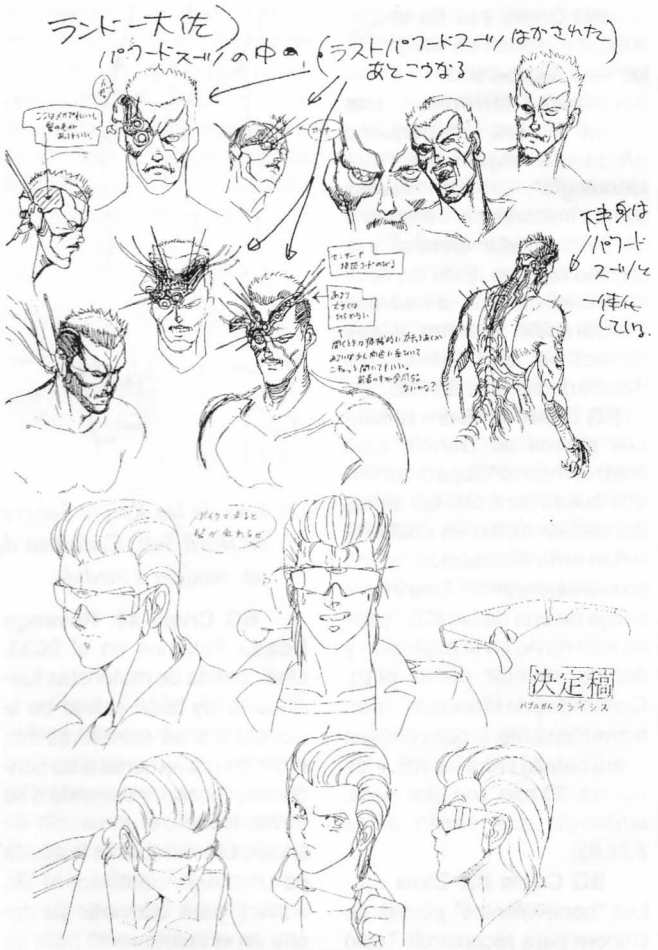
Hurricane Live 2032.- Estamos en el año 2032. Mientras Mega Tokio se recupera de un devastador terremoto, los escenarios de los clubs "underground" tiemblan bajo un conjunto de vibraciones completamente nuevas: ¡Priss y los Replicantes! Canciones de los tres primeros volúmenes de la serie (*¡ojo!, no todas, sino una selección*). 5 vídeos, realizados mediante composiciones de imágenes de la serie. **¡Atención!** Uno de ellos, Asu E Touchdown, de 6 min. de duración, muestra animación nueva, inédita en la serie, contando los orígenes de las K.S. ¡Y además, con ellas a los instrumentos! 6 minutos realmente interesantes.

Hurricane Live 2033: Tinsel City Rhapsody.- En este segundo vídeo no hay animación nueva, tan sólo videoclips formados a base de imágenes de la serie. En total, 7 temas tales como *Rock me!* del acto 6, *Say yes!* del acto 7 u otra de Revenge Road, por citar algunas. De hecho, hay incluso una cantada por Nene. Pero lo más interesante de 2033 es que incluye escenas de actuaciones **en directo** de los artistas que prestan sus voces a los personajes. Como dicen los chicos de *P.A.* "imprescindible para todos aquellos que quieran saber qué es lo que hace hervir la sangre al público japonés".

LA TECNOLOGIA.

¡Brooom!¡Whooosh! ¡Guau, que velocidad! ¡Mira como tumba esa moto! ¡Toma derrape! Pero espera, espera... ¿dónde están los robots de veinte metros con sus ametralladoras de siete...? En ningún lado, ¿o es que acaso los había en Blade Runner? Quien quiera ver robots inmensos, que vea The Five Star Stories con sus fabulosos Mortar Headds. Ahora bien, tecnología es algo que no falta en Bubblegum Crisis, empezando por los Boomers. Idea que los japoneses tienen de cómo ha de ser un "replicante", fueron diseñados en un principio como inteligencias artificiales implantadas encuerpos metálicos extremadamente resistentes, capaces de soportar el más duro castigo, para tareas espaciales, marinas, policiales, de rescate, etc. Sin embargo, Genom comenzó su desarrollo para propósitos militares. Tras el asesinato del Dr. Stingray se desarrolló un proyecto nuevo, llamado "Reestructuración Molecular Metálica", que daba a la máquina la habilidad de absorber cualquier componente metálico de una estructura (o fundirse con él). Recubiertos de piel sintética, pasan perfectamente por seres humanos, por lo que pueden actuar como guardaespaldas o agentes secretos. Otro tipo de boomer, desarrollado tan secretamente que casi alcanzó el status de leyenda fue el Sexaroide (B. tipo 3-3-S) pensado para parecerse y sentir como un ser humano. Estos no pueden salir de su piel como hacen los otros boomers al atacar, pues la suya es orgánica, y para curar sus heridas deben absorber sangre humana. A menudo tienen la apariencia

Este caballero tan feo es un Boomer perteneciente al modelo standard, sin el recubrimiento de piel sintética. Puede estar equipado con gran número de armas (¡y generalmente lo está!). Equipados con el dispositivo de reestructuración molecular pueden fundirse con cualquier cosa: una computadora, un edificio,lo que sea... lo cual convierte su "retiro" en algo complicadillo...



Un Boomer camuflado con piel sintética. Como podréis observar, es completamente indistinguible de un ser humano a menos que "salga" de su camuflaje, práctica que suele provocar ataques de histeria entre aquellos que lo presencian. El de debajo no es un Boomer, sino nuestro apuesto oficial Leon con sus gafas de "diseño".

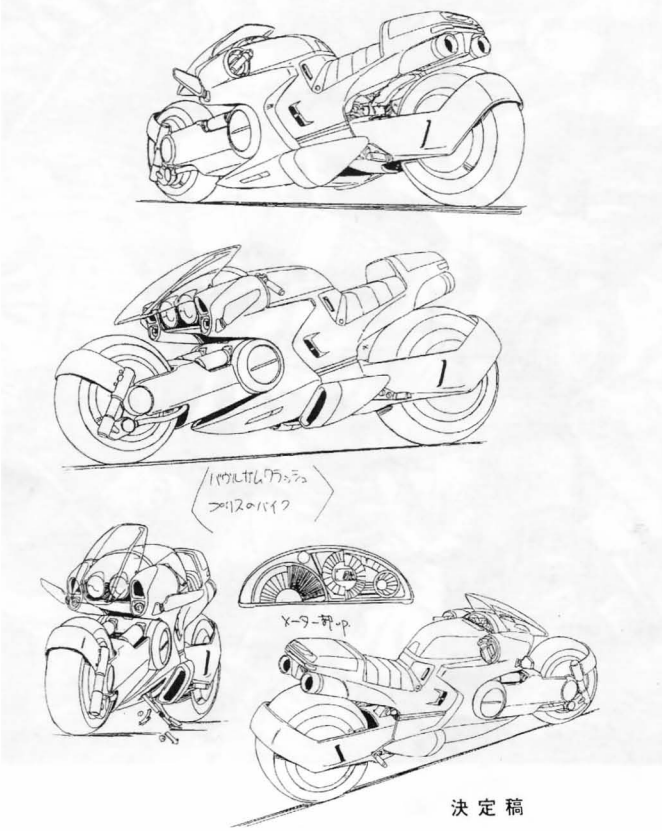
de chicas guapas de cuerpo perfecto. Visto su nombre, cualquiera puede imaginar por qué. Algunos boomers fueron fabricados en serie limitada para funciones muy específicas, como los boomers de combate espacial Doberman. ¡Como para encontrarse con uno!

Pero el punto fuerte de esta historia son los HardSuits, armaduras mecanizadas inventadas por el Dr. Stingray y legadas a su hija Celia. Estas son las principales armas de las KnightSabers (¡y además, de colorines!), y cada una de ellas posee características especiales adaptadas a las habilidades de la chica que la lleva, desde ametralladoras hasta cintas laser que cortan lo que tocan. ¡Pero lo que no hay que perderse son los tacones que se gastan! ¡Si una de ellas te pisa, te hace un desgraciado!

Y junto a tales obras de ingeniería, no podía faltar su complemento adecuado: las Motoslaves. Motocicletas robóticas, capaces de movimiento independiente (¡KITT, te necesito!), y que se transforman en armaduras de combate en el más puro estilo Appleseed (¿o será al revés?). ¡Hay que ver a Priss manejando (y destrozando) la suya para llegar a comprender todo el partido que se puede sacar de estas sorprendentes máquinas!

A.D. Police. Una fuerza especial para destruir Boomers... ¡especialista en destruirlo todo menos a los Boomers!

Y por último, los equipos de la AD Police, que en algo se tenía que notar que son fuerzas especiales (*porque lo que es su eficacia...*). Aunque su tecnología se aprecia mejor en las películas AD Police Files (si no me equivoco ya hay tres OVA's) o en el propio manga AD Police, ya en BGC se puede echar un vistazo a los efectivos de Leon y sus compañeros. Aparte de las armas, de nuevo en el más puro estilo Blade Runner, encontramos armaduras (eso sí, de líneas no tan armoniosas como los Hard Suits, y con colores menos resultones), que de algún modo me recuerdan a aquella con la que Ripley comprueba el afeitado de mamá alien, diseñadas para hacer frente a los boomers, cotidiano trabajo de estos esforzados defensores del orden... ...y es que cada uno se gana el pan como mejor puede.



LA ANIMACION.

Pues no quisiera repetirme, pero es que... ¡la animación de Bubblegum Crisis es fabulosa! La acción es tanta y tan bien resuelta que no te cansarías nunca de verla. Concebida, como ya he dicho antes, por Toshimutsu Suzuki, presidente de Studio Artmic, fue lanzada en 1987 por Toemi (Toshiba Emi) y se convirtió en un éxito instantáneo. Claro que... ¿qué otra cosa se podía esperar, teniendo en cuenta que de los diseños de mechas y de personajes corrían a cargo del famoso tándem Studio Artmic/ Youmex? Estos señores son los responsables de los diseños de los mechas en series tales como "Gall Force", "Megazone 23" e incluso de la archiconocidísima "Genesis Climber Mospeada" (o lo que es lo mismo, la tercera serie de las (aquí) unidas bajo el nombre de "Robotech", es decir The New Generation), lo cual se puede comprobar claramente en el estilo de las Motoslaves, por ejemplo. El diseño de personajes estuvo a cargo del magnífico Kenichi Sonoda, el cual ya había demostrado su buen hacer en Gall Force, Riding Bean o la serie Wanna Be's, por citarlas más famosas. Sus diseños para Bubblegum Crisis le convirtieron instantáneamente en una celebridad.

Originalmente, como os he dicho, la serie iba a constar de trece vols., pero tras el lanzamiento del octavo la serie fue cancelada porque Artmic/AIC vendió los derechos a Polydor, que produjo una secuela ligeramente diferente, a la que se llamó Bubblegum Crash, en la que ya no participó Suzuki, aunque sí su discípulo Hiroaki Gouda y nuevos animadores, incluídos unos coreanos. También Kinuko Oomori, la voz de Priss, abandonó su papel por obligaciones contractuales, siendo sustituída por Ryooko Tachikawa. Esta segunda serie presenta un ambiente un poco menos oscuro, quizá "un poco menos a lo Blade Runner", pero pese a todo la animación sigue siendo de una muy alta calidad, y el producto final desde luego no desmerece a la magnífica primera serie.

Durante bastante tiempo, esta serie sólo estuvo disponible en el mercado japonés, pero la compañía Anim-Eigo, tras lanzar Madox-01 y Riding Bean, adquirió de Youmex los derechos de publicación de esta serie. Esta compañía se dedica a editar películas de animación japonesas en V.O. subtituladas, por lo que por fin la historia de las Knight Sabers fue accesible para el público occidental (o por lo menos para los que leen inglés). Yo personalmente prefiero este formato a los doblajes, porque respeta la sensación que produce siempre el escuchar una película original, y más aún teniendo en cuenta la tremenda calidad del sonido (y no me refiero sólo a la música) que los japoneses ponen en sus películas,que desgraciadamente se pierde casi siempre al ser dobladas. Y es que uno de los puntos más fuertes de esta serie es precisamente su música y la forma en que ésta acompaña y apoya a la acción: ***so-ber-bia.***

De todas formas, según apareció publicado en la revista AnimeUK #2, AnimEigo ha comenzado el lanzamiento de la serie en sistema PAL, para cubrir también el mercado inglés. De este modo, posiblemente ORO Films la publique en nuestro país dentro de poco (uno o dos añitos, lo cual está muy bien).

Y hasta aquí hemos llegado. Espero que este mamotreto os haya dejado claras dos cosas:

-Bubblegum Crisis es de lo mejorcito que se puede ver en anime.

-Soy capaz de escribir artículos taaan largos como los de Juan... ¡...o más!

(*y si no, esperad a leer la historia de Gundam y veréis*).

The JavHunter

Silent Möbius

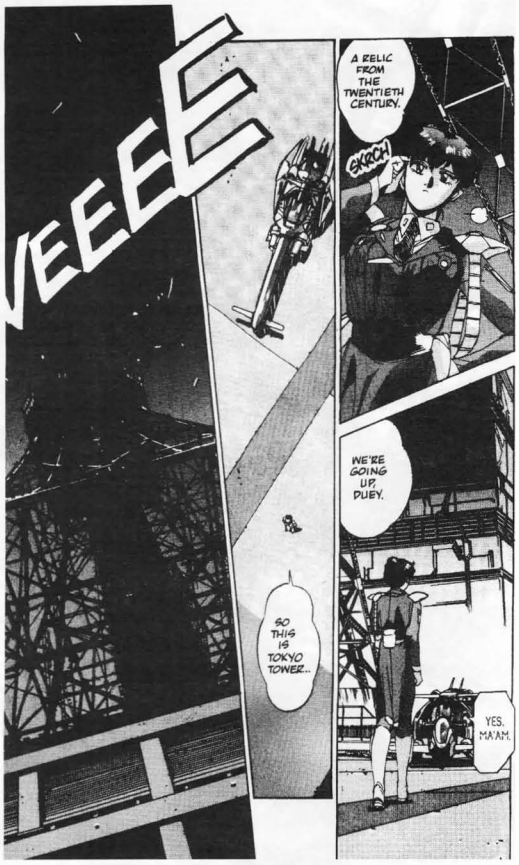
De *Möbius*, una superficie de una sola cara y un solo borde, cuyo nombre se debe al matemático alemán que la descubrió, y *Silent*, término anglosajón que significa "silencioso". No existe relación aparente entre ambas palabras ni tienen nada que ver con este manga.

Bajo este extraño y rebuscado nombre, **Kia Asamiya**, uno de los más populares mangakas de todo Japón, y responsable de otros conocidos títulos como "**Gunhed**" y "**Dark Angel**", nos ofrece esta obra sobrenatural y postmoderna, que mezcla la escatología y la tecnología en el contexto de una brigada especial de policía compuesta de elementos femeninos en su totalidad y con atributos especiales y muy fuera de lo normal.

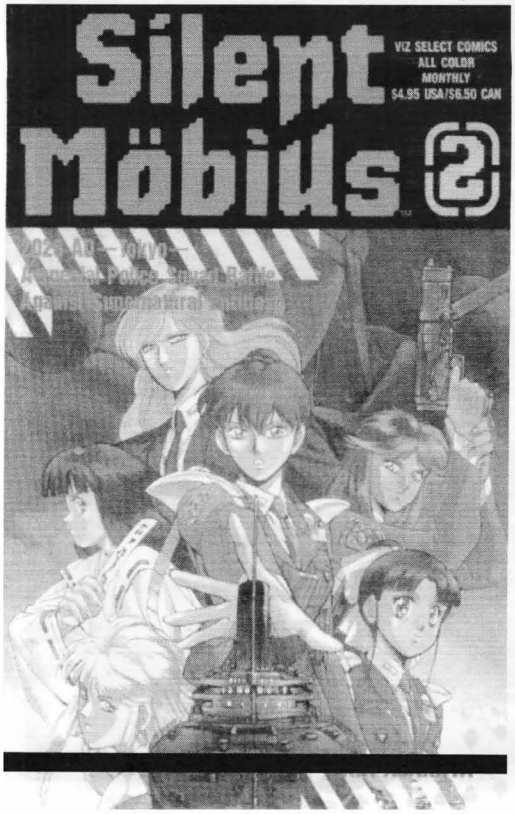
Silent Möbius nos introduce en un (cómo no) Tokio del futuro,con unos escenarios y una estilística integrada en el género cyberpunk y un protagonista de excepción: el **A.M.P.D.** o **A**bnormal **M**isteries **P**olice **D**epartment (*Departamento Policial de Sucesos Anormales*, en castellano viejo).

El **A.M.P.**, como lo llamaré de ahora en adelante, se encarga de todo tipo de sucesos sobrenaturales, y está dirigido por la enigmática **Rally Cheyenne**, y compuesto por cinco alocadas y escandalosas componentes, dotadas todas de increíbles poderes místicos de diversos orígenes:

En primer lugar está **Rally Cheyenne** que, como ya he dicho antes, es una mujer rodeada de misterio, que ella misma se encarga de alimentar suministrando pocos o ningún dato sobre su vida social a las agentes bajo su mando. Es, con mucho, la más madura del grupo y, salvando las diferencias, se podría equiparar al profesor Xavier de la Patrulla-X; sus agentes, más que simples lugartenientes o subordinadas, son alumnas bajo su tutela.



Siguiéndole en rango (al menos de responsabilidad y madurez) está **Lebia Maverick**. Lebia es la rubia de los sueños de cualquier hijo de vecino, pero además esconde otros oscuros secretos. Aparte de su amor por su **spinner** (un autodeslizador, muy parecido a los que salen en *Blade Runner*), Lebia parece ser una experta en tecnología, y así lo demuestran los tres robots que ella misma ha creado: **Huey**, **Duey** y **Louey**. Pero, si os parecía poco, esperad: aparte de todo esto, Lebia es una "visionaria", una raza capaz de introducirse en el "espacio lógico", una zona computerizada que le permite mezclar magia informática por medio de ecuaciones. Ahí es nada.



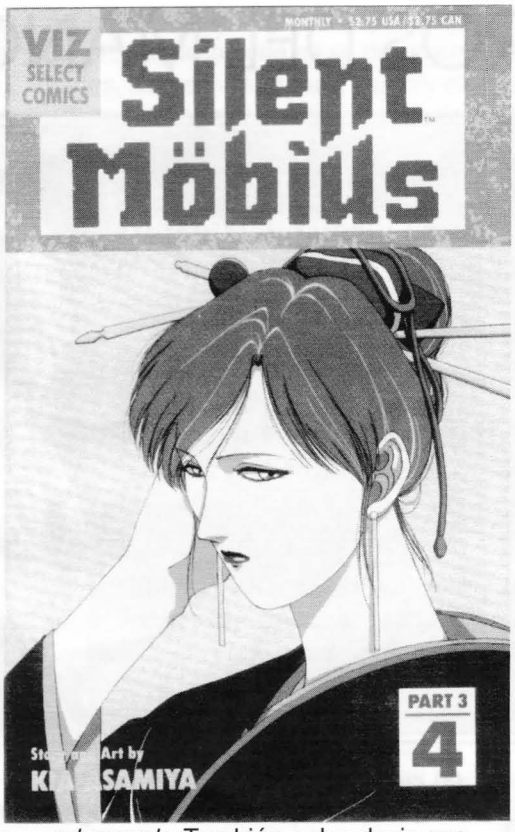
Otro muy interesante personaje de la serie es **Katsumi Liqueur**. Hija de un poderoso mago, **Gigelf Liqueur**, Katsumi se ha visto dotada de unos poderes místicos increíbles, que no parece aceptar plenamente. Aunque parezca ser, a primera vista, un personaje muy distinguido, no es así ni mucho menos. Katsumi es uno de los personajes más cómicos de la obra. Desde sus problemas económicos cuando su piso es totalmente destruído por espíritus, pasando por su desesperado afán por pescar un novio, Katsumi revela distar mucho de la perfección que aparenta, incluso a nivel femenino. Katsumi no consigue mantener una relación estable: ronca, se mueve mientras duerme y hace rechinar sus dientes. Aún así, es un personaje con unos muy respetables poderes, y los hace valer cuando la situación lo requiere.

Kiddy Phenil es un caso raro (como personaje). En priner lugar es de raza negra, cosa bastante rara en los mangas. En segundo lugar, es algo arisca con los hombres, a los que supera en fuerza. En tercer y último lugar, es una cyborg. A raíz de un altercado en una misión, la mayoría de su cuerpo quedó destrozado, y tuvo que ser sustituído por implantes cibernéticos, que ella eligió de combate, y que hacen que piense haber perdido su feminidad. Por si fuese poco, cuando Katsumi se queda sin apartamento, le toca cargar con un huésped imprevisto.

Yuki Saiko. Es la componente más joven del grupo, la más indecisa y, sin duda, la más inocente. Su inocen-

cia es lo que hace, precisamente, que sea un personaje dulce y adorable y, a causa de su inexperiencia, a veces cómico. Yuki parece, de algún modo, estar bajo la tutela de Lebia, con un sorprendente instinto maternal por parte de ésta. Los poderes de Yuki consisten en una especie de visión premo-nitoria.

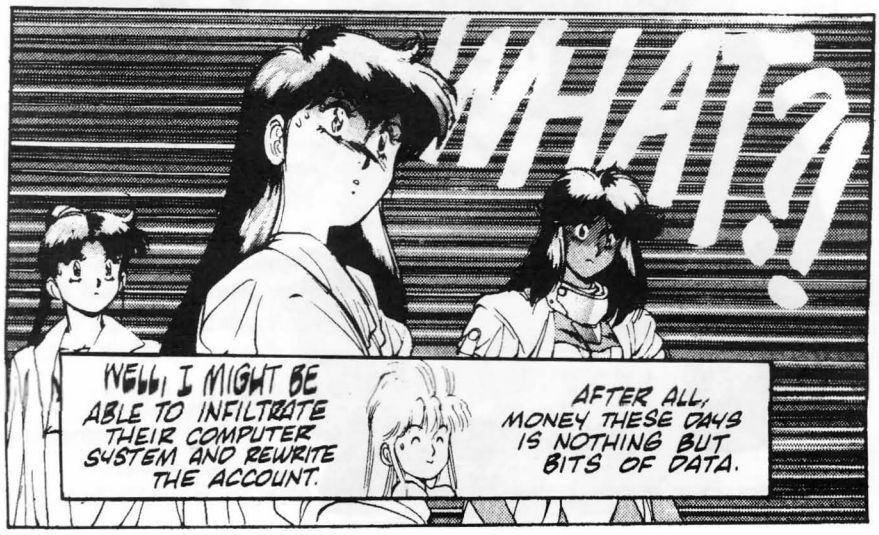
Nami Yamigumo. Nami pertenece al clan Yamigumo, clan que siempre se ha encargado de proteger una capilla sagrada de las miles que existen en Japón. La peculiaridad de ésta es que está a trescientos metros de profundidad, y que para acceder al exterior tiene que atravesar un complejo lleno de espíritus, a los que se alude con el nombre de "entidades" en el cómic. Lleva una vida estricta, ya que es la sucesora de la casa Yamigumo y ha de demostrar su valía para poseer la daga sagrada de la familia, con la cual se invoca a los "Espíritus sagrados".



Después de este complejo pero interesante conjunto de personajes, cabe destacar los puntos principales de la obra. En primer lugar, el tema futurístico está especialmente bien tratado, y no alude a los viejos tópicos postnucleares. La ambientación es realmente sublime, un Tokio en el que parece que siempre es de noche, lleno de grandes anuncios que jalonan los abundantes y oscuros rascacielos, lluvia incesante y que parece que no va a parar de caer nunca... en fin, ese ambiente claustrofóbico que siempre ha caracterizado al estilo *cyberpunk*. También cabe decir que en **Silent Möbius** lo realmente *cyberpunk* es el entorno urbano, es decir Tokio, y no los personajes.

En segundo lugar, el casting de villanos contra los que se enfrentan es también ciertamente interesante y variado: entidades de todos los niveles, que invaden y pueblan la ciudad de Tokio, cyborgs asesinos a punto de pasar de fecha (¿no os suena a Blade Runner?), ladrones informáticos, que roban los sueldos de medio Tokio de sus bases bancarias informáticas...

Pero todo este plantel de enemigos no es lo único que configura la acción. Lo peculiar de ésta es que se ve, de algún modo, entrelazada con los personajes, ya que, por ejemplo, los espíritus poseen a Katsumi, el cyborg es el responsable de la destrucción del cuerpo de Kiddy, etc.



Por ahora, han aparecido tres volúmenes en Estados Unidos, publicados por la inefable editorial **Viz**. **Silent Möbius** ha pasado a ser algo así como una "marca de la casa" para esta editorial americonipona. En cuanto a Japón, la serie ha alcanzado una de las más altas cotas de popularidad y ha consagrado al autor.

Los tres volúmenes o partes que han aparecido constan de seis números la primera, cinco la segunda, y otros cinco la tercera. La primera parte ya ha sido recopilada en dos tomos. Las dos primeras partes fueron coloreadas, para que fuesen más del agrado del público americano, y la tercera es en blanco y negro. El color de esta serie, aunque no alcanza el nivel del proceso de coloreado llevado a cabo por **Steve Oliff** para "**Akira**", tiene una interesante tonalidad pictórica.

Las historias relatadas hasta ahora, aparte de contarnos las peripecias del grupo, tienen como título el nombre de uno de los personajes, y nos cuentan su origen y vida, dejándonos ver trazos de su vida privada y de su carácter.

Los momentos de acción y combate están dotados de una gran movilidad y dinamismo, y en ningún momento la secuencia de viñetas hace que la acción se haga lenta, y que sea difícil perderse entre el maremágnum de movimientos.

En resumen, sólo cabe decir que **Silent Möbius** es una serie muy completa en cuanto a contenidos, exquisita en cuanto al dibujo, y que cualquier aficionado que se precie lo encontrará, en mi humilde opinión, como mínimo interesante, graciosillo o incluso, como ya me ha sucedido a mí, se enamorará irremisiblemente de las chicas del **A.M.P.** y de sus increíbles aventuras.

Los chicos de **Forum**, como con todo, han prometido sacarla en el mercado patrio, esperemos que no tarden mucho.

Alejandro Serrano,
a.k.a. "El chico bilingüe"

MAESTROS DEL MANGA

RUMIKO TAKAHASHI

Una mujer que vale su peso en oro (y no es retórica).

En esta ocasión hablamos de una de las autoras más prolíficas de Japón, por no decir la más famosa (y uno de los habitantes más ricos). Sin embargo, parece adecuado en su caso conocerla a través de dos de sus trabajos más famosos, de modo que disponeos a leer todo aquello que siempre quisísteis saber y nunca os atrevísteis a preguntar sobre ellos.

RANMA 1/2

LA HISTORIA

Cojamos una coctelera y metamos en ella: un chico (experto en artes marciales), el padre y maestro del chico, un viejo amigo del padre del chico (también maestro de artes marciales), las tres hijas del amigo del padre del chico, un puñado de personajes secundarios medio chiflados (algunos muy buenos en las artes marciales), una extraña y curiosa maldición milenaria y mucho, mucho y muy buen humor. Agitémosla, pero sin sacudir, sirvamos el contenido en una copa bien fresca donde quepan siete números, y tendremos la comedia nipona de enredo de mayor éxito en los últimos años.

Ranma Saotome es un chico de dieciséis años que, pese a su edad, es ya todo un fenómeno en el mundo de las artes marciales. Conducido por su padre, **Genma Saotome**, maestro de la escuela Saotome de, como no, artes marciales, a una peculiar y peligrosa región en China, llamada **Jusenkyo**, a perfeccionar las técnicas de combate de ambos. Peculiar porque en ésta región se encuentran más de cien fuentes de agua dulce, y peligrosa porque todas y cada una de éstas fuentes está maldita. Y es que Jusenkyo significa *La Tierra de las Fuentes Malditas*. Cualquiera que caiga en una de estas fuentes toma el cuerpo del ser que se hubiera ahogado con anterioridad. Aunque cuando Ranma se entera ya es demasiado tarde, ya que poco después de lanzar a su padre a una de las charcas, *Shonmaoniichuan*, La Fuente del Panda Ahogado, ve atónito cómo se le abalanza un gigantesco panda cabreado, que le ataca ferozmente hasta derribarle sobre *Nyanniichuan*, La Fuente de la Chica Ahogada. Pese a que, para su temporal alivio, pueden retomar su cuerpo original si se empapan de agua caliente, siempre que entren en contacto con agua fría recaerá sobre ellos la maldición.

Después de esta desgracia, padre e hijo deciden volver a Japón, a ver a un viejo amigo de Genma, **Soun Tendo**. Soun es el maestro de la escuela Tendo, viudo y con tres hijas, **Kasumi**, de diecinueve, **Nabiki**, de diecisiete, y **Akane**, de dieciséis. Hace tiempo Genma y Soun resolvieron casar a Ranma con una de las hijas de Soun, para así unir tanto las escuelas

como las herencias de ambas familias. El caso es que ningún miembro de la familia Tendo ha visto antes a Ranma, y mucho menos conocen la maldición que ha recaído sobre éste y sobre su padre. Así, los Tendo reciben una gran sorpresa al presentarse en su domicilio la pareja maldita, personada en sus respectivos alter-ego tras una de las discusiones habituales entre ambos. Aclarada la situación tras el subsecuente shock que reciben Soun, por el extraño giro que ha tomado la situación, y Akane, al descubrir en el baño donde creía que se encontraba Ranma-chan (*o Linda y Pequeña Ranma*) a Ranma-kun (o *Joven Señor Ranma*), las hermanas mayores de Akane afirman que ella será la pareja perfecta para Ranma, y deciden que Akane sea su prometida.

Esta es la introducción ideal para esta fabulosa "soap comedy" que es Ranma 1/2, donde se sucederán muchas y sorprendentes situaciones donde los combates de artes marciales son habituales, y los malentendidos y las situaciones ridículas pero desternillantes son continuas.

LA SERIE

Ranma 1/2 empezó a publicarse en el semanario **Shonen Sunday** en 1987, tras finalizar Urusei Yatsura, manga más conocido en estas latitudes como Lum, y aún no ha dejado su lugar desde entonces. No es éste el caso de la versión animada para televisión, que salió al aire en Abril de 1989 y dejó de emitirse entre Marzo y Abril de éste año, con periodicidad variable entre semanal y quincenal. Como su predecesora, ha obtenido un gran éxito entre los japoneses, situándose casi de inmediato en los primeros puestos en los rankings. Pero en Occidente ha obtenido un éxito mayor aún que Urusei Yatsura, puesto que es más simple su lectura debido a que contiene menos referencias a las costumbres y el folklore japoneses, muchas de ellas de difícil comprensión para nuestra mentalidad occidental.

Cabe mencionar que en Estados Unidos se está publicando ya la segunda parte, y en Japón, donde la serie no se divide en partes, sino en volúmenes, van por el volumen 24 hasta la fecha, a punto de salir el 25. Con su lanzamiento en versión española se espera que se prepare el terreno para las otras obras de Rumiko Takahashi, como Lum: Urusei Yatsura, de próxima aparición.

LA AUTORA

Rumiko Takahashi nació el 10 de Octubre de 1957, en la prefectura de Niigata. Su debut se realizó con **Katte-na Yatsura** en 1978,una especie de borrador o prototipo de lo que sería **Urusei Yatsura**, cuando ganó el Concurso de Cómic Novel de Shogakukan. Ese mismo año publicó en la revista Shonen Sunday el manga que le haría famosa en todo el mundo: **Urusei Yatsura**. Desde entonces no se ha detenido en su ascensión hacia el éxito. Su obra no es muy extensa en títulos, pero sí en páginas. En sus quince años como escritora profesional ha escrito un total de 78 volúmenes aproximadamente. Su producción asciende a alrededor de cien páginas al mes, teniendo en cuenta que ella realiza tanto la labor de guionista como de dibujante.

CURIOSIDADES ANIMALES

Aquí vienen algunos datos que todo incondicional debería conocer, y que a todos los demás seguro que les debe importar un pito:

El nombre de **Ranma** proviene de la frase *Kaitoo ranma*, que significa *Obteniendo una pronta solución a un difícil problema.*

Y ya puestos con las traducciones, **Ranma** significa *Caballo Revoltoso*, **Genma** *Caballo Oscuro*, **Akane** *Destino/Providencia*, **Nabiki** *Balanceo*, **Kasumi** *Niebla* y **Soun** *Rápida Nube.*

Rumiko Takahashi es del tipo sanguíneo A.

Sólo ha escrito seis obras. Por orden cronológico, **Rumic World** (serie de historias cortas), **Urusei Yatsura**, **Maison Ikkoku**, **Mermaid Forest**, **Ranma 1/2** y **One-Pound Gospel**, estas dos últimas aún no finalizadas.

Hay toda una colección de merchandising alrededor de la serie, entre lo que se encuentra camisetas, monigotes, posters, postales, videojuegos, y un largo etcétera.

Por cierto, que el cartucho para **SuperNES** de Ranma 1/2 ya se puede encontrar aquí... por sólo 16000 ó 17000 pelas (uf!).

Aunque no lo parezca, **Ranma 1/2** tiene en Japón una mayor aceptación entre las féminas adolescentes que entre los chicos, a los cuales va dirigida su difusión. Y es que ya se sabe, las chicas son guerreras.

En una reciente entrevista ofrecida a cierta publicación americana, Rumiko Takahashi admitía su predilección por la gente latina, y un especial apego hacia Italia y (Tachíín!) España. También afirmaba que en breve tenía programados unos viajes a Europa, aunque no especificaba a qué lugares. ¿Será posible que tengamos la fabulosa oportunidad de verla en persona?.

Víctor Véctor.

URUSEI YATSURA

¿Cómo comenzar a comentar este manga?

Historia de extraterrestres malvados con malévolas intenciones de conquistar (cómo no) la Tierra... No, dejemos esto. A ver otro comienzo...

Típica serie estudiantil con triángulos amorosos, alegres y frescos estudiantes... esto no pega ni con el pegamento que usa el jefe para montar el MangaZone. A ver, otro encabezamiento...

Serie original en la que se mezcla comedia estudiantil y seres llegados de otro planeta. Sí, esto sí que se podría decir que la define bastante bién. A los que ya conocéis este manga no hará falta deciros de qué va, pero como ésto no es sólo para los muy enterados de este mundillo, sino que también lo lee gente aficionada que no tiene tantas fuentes de acceso a todo lo que no se puede encontrar por estos lares, voy a dar mi humilde opinión sobre él.

Como tengo fama de ser un cochino revienta-películas, en este caso mangas, os contaré el comienzo de la serie. Bueno, no es por eso, sino porque de esta forma me es más fácil comentaros este complicado argumento sin que ninguno de vosotros se me pierda. Y como no quiero hacerme pesado, no hablemos más y comencemos.

Todo comienza una tarde en la que nuestro protagonista, que se llama Ataru, recibe su primer tortazo de la serie. Esto se debe a que su novia Shinobu tiene muy mal carácter y además es extremadamente celosa, y da la casualidad de que Ataru siente debilidad por todas las mujeres. Ya de vuelta a casa, encuentra ésta rodeada de gente. Extrañado de que al acercarse todo el mundo le mire con expectación, de repente su madre sale de la casa, le agarra y se lo lleva al interior. En él le esperan su padre y su querida Shinobu. Estos le dan la noticia de que alguien más desea conocerle, y resulta que este buen señor es nada más y nada menos que el rey de un lejano planeta, que ha decidido dar a la Tierra una oportunidad de salvarse antes de comenzar su conquista. La "oportunidad" consiste en una competición entre un humano y la hija del rey en una prueba, y, cómo no, el humano designado a sido Ataru.

Entonces, entre un gran espectáculo de rayos y truenos, aparece la nave madre extraterrestre, y de ella desciende una hermosa princesa alienígena vestida con un discretito bikini, conjuntado con unas pequeñas botas, todo ello hecho con piel de tigre, ¡ahí es nada! Además, esta hermosa alienígena luce unas diminutas astas coronando su delicada cabeza. Y así, ella entra en la casa y con mucha humildad se presenta: -"Yo soy Lamu". En ese momento dejan entrar a los periodistas de prensa, radio y TV y dan a conocer la susodicha prueba, que consiste nada más y nada menos en que Ataru debe atrapar a Lamu y tocar uno de sus pequeños cuernecitos.

Al día siguiente se celebra la esperada prueba, toda ella rodeada de gran expectación, con sus típicos comentaristas estilo "Musculman" (***Konichiwa, Nakano-San!***), aunque en esta ocasión se trata de un periodista normal y corriente y un compañero que es un extraterrestre tipo "ser perdido de la Atlantida", con escafandra rellena de agua incluída. ¡Y comienza la competición! La primera sorpresa es que Lamu puede volar (encima la chica es fácil de atrapar, ¿sabes?). Después de horas de intentos infructuosos, la competición es aplazada hasta la mañana siguiente. Así pasan varios días, entre los cuales Ataru llega a atrapar una vez a Lamu, pero sale malparado porque otra de las peculiaridades de Lamu es que, cuando se excita mucho, su cuerpo despide unos rayos que electrocutan a todo aquel que se encuentre cerca. Pero al final, y para alivio de la humanidad, Ataru logra tocarle el asta a Lamu y así salvar a la Tierra. Pero a causa de esto Lamu se enamora locamente de Ataru y decide quedarse en la Tierra para casarse con él, a lo cual Ataru se niega en redondo. Pero Lamu, que es tan cabezota como bonita, decide quedarse hasta que el otro cambie de opinión.

Así se podría decir que acaba el primer capítulo y la introducción a este desmadrado manga. Ahora voy a comentaros la personalidad de los personajes que han aparecido o que aparecerán en escena:

Comencemos por **Ataru**. Es el típico muchacho poco estilizado, no muy corpulento, de estatura media, o sea un típico estudiante. Eso sí, al chaval le gustan todas las mujeres, no hay una que aparezca sin que sea asaltada y sobada por él, a lo cual siempre recibe la misma respuesta: una torta de la muchacha en cuestión, una descarga eléctrica de Lamu si se encuentra cerca (cosa que sucede muy a menudo), o un tortazo, mesazo, sillazo, columnazo, alienazo o cualquier azo de lo que más a mano tenga Shinobu, aunque también puede ser que reciba la contestación de las tres a la vez. Pero aún así él no escarmienta, lo suyo es de nacimiento y eso no se "pue" curar.

A continuación viene **Lamu**. Es la extraterrestre escultural que luce ese modelito tan... ¿cómo lo diría?... pues eso, tan discretito, que junto con esas pequeñas astas que coronan una cabeza adornada por un hermoso y largo cabello y unos grandes ojos verdes, hacen de ella una hermosa mujer. La lástima es que tiene un carácter tan opresivo que trae de cabeza a Ataru, primero porque no le deja acercarse a ninguna mujer bajo pena de quedar electrocutado, segundo porque todo lo que hace para agradar a Ataru suele acabar destrozando a éste, con lo cual lo único que consi-

gue es que Ataru no desee otra cosa que deshacerse de ella, y como postre no lo deja ni a sol ni a sombra, lo cual suele provocar que Shinobu acabe tirando algo a la cabeza de Ataru.

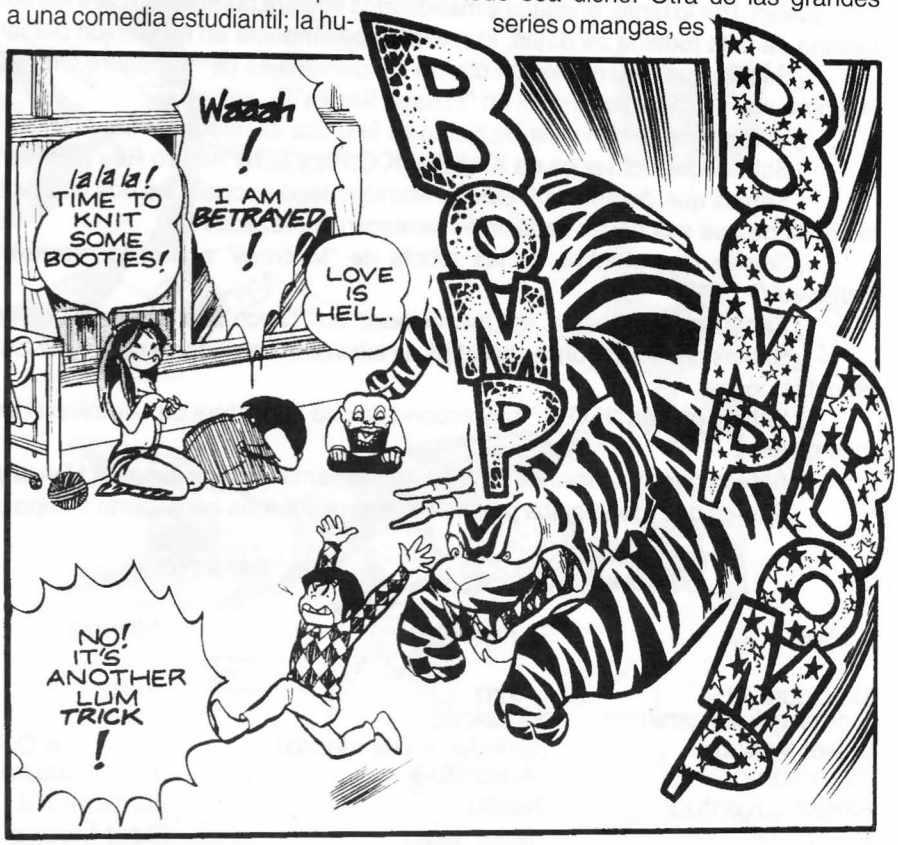
Shinobu viene después. Ella es la novia oficial de Ataru. Se podría decir que esta hermosa muchacha tiene un carácter de perros, y cada vez que ve a aquel con Lamu, demuestra una habilidad sorprendente para convertir cualquier tipo de mueble en un arma arrojadiza, y no digamos nada si lo encuentra abrazado a otra chica. Aún así, esa mala sombra de la que hace gala irá menguando con el paso de los capítulos.

Vayamos ahora con **Ten**. Es un pequeño extraterrestre con aspecto de niño, pero con poderes parecidos a los de Lamu, como el de volar (aunque le cuesta mayor esfuerzo que a Lamu). También puede tirar fuego por la boca como un dragón (a escala, claro). ¡Ah!, y eso sí, tiene un estropajo verde por cabellera, coronada por un único cuerno. La moda en cuestión de vestimenta, idéntica a la de Lamu pero con una variación: en lugar del bikini lleva una especie de "dodotis" atigrados (chicos, son las cosas de la moda). Su carácter es de niño malcriado y choca mucho con el de Ataru, lo cual provoca que entre ellos se formen pequeñas batallas campales en el dormitorio de éste último, de las cuales Ataru suele salir chamuscado. Además, Ten es la debilidad de Lamu. Esto provoca que ella lo mime como a un hijo, y que cada vez que Ataru intenta atacarle, Lamu salga en su defensa, por lo que además de salir chamuscado también sale electrocutado.

Luego está **Rey**. Es el prometido oficial de Lamu y claro, cuando se entera de que Lamu se quiere casar con un chico de otro planeta, viaja raudo y veloz a la Tierra para convencerla de que no se case con Ataru. Su traje es de una pieza, como un mono de trabajo pero en versión piel de tigre. Rey no vuela, pero si se cabrea mucho es capaz de convertirse en un inmenso y terrorífico... (a ver si lo adiviná is) ... ¡Tachan! ¡TIGRE!

Cherry. ¿Qué? ¿Que quién es esa tal Cherry? Siento decepcionaros, pero esa "esa" es un "ese". Se trata de un fraile budista, pero como si lo hubieran lavado con agua caliente. Un viejo muy bajito, que de una manera u otra logra jorobar a nuestro protagonista, especialmente cada vez que intenta arreglar algo o realizar algún exorcismo. Y encima, cada vez que entra en casa de alguien se apunta a comer lo que sea. ¡Un auténtico gorrón, vaya!

Esta podría ser una pequeña relación de unos pocos de los personajes que hacen acto de presencia en esta obra de la original mangaka **Rumiko Takahashi**. En mi opinión, el argumento es altamente original. Nunca se le había dado tanta explosividad a una comedia estudiantil; la humanidad de Ataru, conbinada con la electrizante forma que tiene Lamu de pararle los pies y, cómo no, la puntería de la que hace gala Shinobu, dan un estilo único a este manga. La cuestión gráfica se puede decir que es bastante buena, no tanto como la de la versión animada, la cual es muy detallada, pero ya se sabe que en la animación casi siempre se mejora (en cuestión gráfica) al manga original. Aunque para mi gusto la calidad de cada capítulo es variable, ya que a veces tienes capítulos excepcionales y otras veces te decepciona en alto grado por falta de un buen desarrollo. Aún así os la recomiendo.



Bien, ahora pasemos a la biografía de este manga. Rumiko Takahashi comenzó a publicar este manga a mediados de 1978, más concretamente en septiembre de ese año, en la revista **Shonen Sunday**. Esta obra cuenta con un total de 216 capítulos, lo que la coloca entre los mangas más extensos del mercado. La cuestión es que en manga esa cantidad de capítulos puede ser más o menos aceptable, pero lo que no se puede aceptar es que en la serie de anime te metan la misma cantidad de capítulos, y además las **OVA**'s. Pero ésta no es la única obra que consta en el dossier de Takahashi, también está la conocida **Maison Ikkoku** o *Juliette je t'aime*, de la cual pudimos admirar su versión de animación en España gracias a **Antena 3 TV**, todo sea dicho. Otra de las grandes series o mangas, es **Ranma 1/2**, cuya emisión fue anunciada por la misma cadena, y aún la estamos esperando. Digo esto porque a mi vídeo ya le han salido telarañas de esperar *(y las que le van a salir, porque los responsables dijeron que no creían que tuviese éxito y decidieron emitir en su lugar "Popeye Junior" ¡Ya ves!)*. Pero bueno, sigamos. **Urusei Yatsura** (*"gente ruidosa del espacio"*) ha llegado a ser uno de los mangas más aclamados en Japón, y se podría decir que también en los Estados Unidos, en donde fue recopilada en volúmenes de 200 páginas, con una presentación bastante buena (no como la versión española de "Gunhed", pero casi) por **Viz**. Esperemos que no tarde en llegar a España, pero por ahora tendremos que conformarnos con esperar, aunque os voy a dar una buena noticia. Dentro de poco, si no falla el habitual intercambio de material entre las cadenas autonómicas, toda España podrá disfrutar de la versión animada, de momento exclusiva de **TV3** (cadena autonómica de Cataluña). O sea que "pacencia" y a esperar, que todo llega.

Gonzalo B. Tello.

¿Sabías que...?

En este número comenzamos una nueva sección que esperamos sea del agrado de todos. Se llamará "¿sabías que...?", y en ella intentaré responder a las preguntas que nos planteéis sobre mangas, anime o sobre cualquier tema relacionado con Japón. Asímismo realizaremos un ranking sobre las series de animación, mangas y música de anime que más gustan. Por lo tanto, animaos y mandadnos vuestra puntuación para las series que más os hayan gustado. El primer ranking , a falta todavía de datos, lo realizaré basándome en mi opinión personal.

¿Sabías que Akemi Takada diseñó los personajes de "Kimagure Orange Road", "Creamy Mamy", y que además colaboró con Rumiko Takahashi en "Maison Ikkoku"?

¿Sabías que la provincia de Kanto es la única de Japón donde el terreno es llano?

¿Sabías que las voces de Kiosuke (K.O.R.) y la de Amuro Rey (Gundam) son las mismas?

¿Sabías que durante la II Guerra Mundial Japón poseía los dos acorazados más grandes del mundo?¿Será esa la causa de que sus naves espaciales parezcan acorazados?

¿Sabías que muchos de los robots de "Macross" aparecen representados en un juego de tablero llamado Battletech?

¿Sabías que el Cosien, tan mencionado en "Touch", es un estadio de béisbol que se encuentra en Osaka?

¿Sabías que en Japón los horarios de televisión se siguen a rajatabla? Sé de algunas cadenas que deberían fijarse en estas cosas.

¿Sabías que en "K.O.R." hay escondida una caricatura de Madoka en un fotograma? En próximos números daré más pistas...

¿Sabías que "Vacaciones de Verano" se llamaba originalmente Miyuki y que no es una serie para niños?

¿Sabías que los templos japoneses son destruídos cada cierto tiempo para volver a ser reconstruídos?

RANKING

Series	Películas	Manga	CD
Kimagure O.R.	Akira	Akira	Eriko
(Johnny y sus amigos)	Nausicaä	Grey	Creamy Mamy
Urusei Yatsura	*(Guerreros del Viento)*	Kimagure O.R.	Yoko y Saki
(Lum/Lamu)	Area 88	Urusei Yatsura	Alegre Juventud
Alegre Juventud	Nadia	Rumik World	Kimagure O.R.
Touch	Saint Seiya	Silent Möbius	Ranma 1/2
Eriko	*(Caballeros del Zodíaco)*	Ninja High School	City Hunter
Maison Ikkoku	Dominion	Striker	Leda
(Juliette, je t'aime)	Dallos	Crying Freeman	Maison Ikkoku
City Hunter	Gundam	Gon	Saint Seiya
Dragon Quest	Macross		
(Las aventuras de Fly)	Vampire Hunter D		
Macross *(Robotech)*			
Saint Seiya			

(Todos las opiniones hacen referencia al original japonés)

Este ranking está elaborado sólo con mi opinión personal, sin basarme en nada más. El orden puede no coincidir con mis preferencias, así que espero que me mandéis pronto vuestras opiniones para elaborar un ranking más adecuado. Es posible que no hayáis visto u oído alguna de estas series, pero eso no es culpa mía, siempre que sea posible pondré los nombres originales.

Podéis mandar vuestra puntuación del 1 al 10 y cualquier pregunta a la sección ¿Sabías que...?, a la dirección del MangaZone.

K.I.A.

Clases particulares de idioma japonés.
Impartidas por profesora nativa.
A partir de septiembre.
Mika Konishi.
Tel.:(96)3935560.

Se está estudiando la posibilidad de traer material relacionado con el manga directamente de Japón. Todos aquellos interesados podéis remitir a MangaZone una carta con vuestros datos y preferencias, para obtener un sondeo de mercado y comprobar si el proyecto es factible. La dirección a la que debéis escribir es:

MANGAZONE
C/ Músico Barbieri 5, nº 21. 46018 Valencia.
Poned en el sobre: a la attn. de Mika Konishi.

¡¡Buaah...!! ¡Primooo...!

¡Ahivá...!

¡El de MangaZone!

PERFIL DE UNA OBRA

Kimagure Orange Road

Me congratulo de escribir sobre una de las series de animación que posiblemente más éxito ha tenido en nuestro país. Me refiero a **"Kimagure Orange Road"** (***"Johnny y sus amigos"*** en la versión en castellano). Esta serie, emitida semanalmente por la NTV (Nippon Television) desde el 6-4-87 al 7-3-88 en Japón, apareció en el año 1984 en el semanario **Shonen Jump**, y fue emitida en nuestro país por Tele5, aproximadamente entre abril y julio del 92. El autor del manga es **Izumi Matsumoto**, y la creadora de caracteres de la serie es **Akemi Takada**. **Izumi Matsumoto** ha realizado además otros mangas. como por ejemplo **"Graffiti"**, un manga de historias cortas que tratan diversos temas (curiosamente una de estas historias podría ser la precursora de Kimagure, ya que su argumento y protagonistas son parecidos), y su más reciente obra es **"Sesame Street"**, en la cual se trata más la realidad de la vida (no me extiendo más porque en breve publicaremos un artículo sobre este manga). **Akemi Takada** también ha diseñado los caracteres de series tan conocidas como **"Maison Ikkoku"**, **"Creamy Mami"** (***"El broche encantado"***) o **"Urusei Yatsura"** . Creada por **Studio Pierrot** para la **Toho**, en su realización colaboraron grandes personalidades dentro de este campo: Osamu Kobayashi (escenarista), Kenji Terada (supervisor de diseños), Masako Goto (director artístico) y, para las voces originales, dos conocidos dobladores en Japón: Toru Furya (voz Kyosuke), que dio su voz a un joven jugador de beisbol en la famosa serie "Kyojin no Hoshi", y Hiromi Kato, que cedió su dulce voz a la no menos dulce Madoka. Y después de este repaso a los creadores de la serie, dediquémonos a ella en sí.

El argumento general gira en torno al triángulo amoroso formado por los tres protagonistas de la serie. **Kyosuke Kasuga** (***Johnny***) se traslada de ciudad a causa de los poderes síquicos que posee, los cuales utiliza para intentar resolver las inesperadas situaciones que se le plantean. Así conoce a **Madoka Ayukawa** (***Sabrina***), de la cual se enamora. **Madoka-san** (***Sabrina***) también se siente atraída por él, aunque nunca lo demuestra, todo lo contrario que **Hikaru** (***Rosa***), que prácticamente desde que lo conoce se tira encima de él. A partir de este triángulo amoroso, y con la escuela como fondo, podremos ver 52 capítulos (los 48 de que consta la serie más alguna de las OVAs divididas en capítulos), que son los que se han emitido aquí, de las aventuras y desventuras de unos estudiantes de instituto como los que podrías encontrar en cualquier instituto español (con la salvedad de que no tenemos poderes... ni tampoco a **Madoka-san**).

También hay otros personajes en la serie que no son menos importantes. **Takeshi Kasuga** es el sufrido padre de **Kyosuke**. Es fotógrafo y ha educado a sus hijos sólo, ya que su madre murió. Tal vez ésta sea la razón de que éstos sean un poco rebeldes, aunque el hecho de que ellos tengan poderes y él no también puede influir. **Kurumi** y **Manami** son las hermanas pequeñas de **Kyosuke**, a las cuales les encanta usar sus poderes, lo que trae de cabeza a **Kyosuke**, que siempre tiene que resolver los problemas que le ocasionan. **Kazu** es su primo, y tiene el poder de intercambiar las mentes, lo que hace demasiadas veces, para desgracia de nuestro protagonista. En una de las OVAs de la serie tenemos la oportunidad de ver a **Akane**. Es la prima de **Kyosuke**, y su poder consiste en cambiar su apariencia física por la de otra persona. La primera vez que la vi la tomé por **Madoka-san**, con el pelo corto, sirva ésto para los desafortunados que no han podido ver la OVA en cuestión. Y para ellos, y para todos aquellos a quienes pudiese interesar, daré una lista de las OVAs existentes de esta serie:

"ANO HI NI KAERITAI" (***Quiero volver a aquel día***): Es una película de larga duración en la que **Kyosuke** y **Madoka-san** se preparan para la entrada en la universidad. Esta OVA ha sido emitida aquí en dos partes como final de la serie, con el título de *"Una difícil decisión"*.

"SHIROI KOIBITOTACHI" (***Los amantes blancos***, 1-3-89): Madoka y Kyosuke se encuentran en unas pistas

La chica de la izquierda es Hikaru, la de la derecha Madoka, y el chico atrapado en el kimono es Kiosuke.

de esquí y mientras descienden por una montaña una avalancha les sorprende. Los protagonistas se ven obligados a refugiarse en una gruta, donde se les aparece el fantasma de una joven, que según la leyenda vaga por esa zona. Finalmente, y gracias a los poderes de Kyosuke logran salir de la situación.

"HAWAIAN SUSPENS" (***Suspense en Hawai***, 1-4-89):Pasando unas vacaciones, Hikaru es raptada al ser confundida con la hija de un magnate del petróleo. El consiguiente transcurso de la OVA son los intensos momentos que Kyosuke y Madoka pasan para liberar a su amiga. Finalmente logran sus propositos y regresan sanos y salvos a casa.

"WAGAHAINA NEKO DE ATTARI, OSAKANA DE ATTARI" (***Soy un gato, soy un pez***): Una cuerda mágica que permite la transferencia de personalidad entre los seres vivos transforma a **Kyosuke** primero en pez y luego en gato, pasando de esta forma por divertidas situaciones.

"HURRICANE HENSHIN SHOJO AKANE" (***Huracan Akane, la chica metamorfa***, 16-12-89): Una mañana, **Kyosuke** se despierta con **Hikaru** acostada a su lado. En realidad se trata de **Akane**, su prima, que tiene la capacidad de transformar su apariencia. **Kyosuke** se enfadará con ella, y ésta intentará desacreditarlo ante **Madoka-san**.

"KOINO STAGE, HEART ON FIRE, HARU WA IDOL & STAR TANJOO" (***Escena de amor, corazón de fuego, en primavera nacen las estrellas***, **partes 1** y **2**, 16-12-89): Se produce un intercambio de personalidad entre **Kyosuke** y un famoso joven cantante. A partir de aquí, **Kyosuke** intentará aprovecharse de su nueva situación, creando de este modo divertidas escenas.

"ROUGE NO DENGON" (***El mensaje escrito en el rojo de los labios***, 18-1-91): El padre de **Madoka-san**, un director de orquesta, regresa de un viaje. Una noche, tras un concierto en la ciudad, **Madoka-san** va a felicitarle y ve como una joven se abraza a él. Desconcertada, se dirige a casa de **Hikaru** ,y juntas descubren que se trataba de un malentendido.

"IGAKENAI SITUATON" (***Situación peligrosa***, 18-1-91): Vuelve **Akane**, y esta vez finge ser la novia de **Kyosuke** para demostrar a una compañera de clase que es atractiva para los chicos, lo cual no le hace ninguna gracia a **Madoka-san** al descubrirlos.

También existe un vídeo piloto, montado con diferentes escenas de la serie, pero menos el principio, que es nuevo, todo lo demás se puede ver en la serie de TV. existe un "Kimagure Orange Road Music Version", en el que se combinan escenas de la serie montadas y canciones de varios de los CDs existentes. El resultado son varios "VideoClips" musicales, algunas de ellas cantadas por los actores que prestan sus voces a los personajes principales. Todas las OVAs han sido editadas por **Jump Video** en Japon. Esperamos que, ya que el manga y la animación empiezan a ser importantes en España, se editen pronto aquí, tanto los vídeos como el manga de esta fabulosa serie, que fue recopilada por la casa **Shueisha** en un total de 18 tomos.Y como última reseña, señalar que también existe un manga erótico con los protagonistas de la serie. Se llama Doshikindeito y está dibujado por Toshio Morisawa. Está publicado por France Comics (facilitaremos la dirección de estos señores a aquellos que quieran mandar paquetes bomba y demás derivados del terrorismo casero como castigo a semejante sacrilegio).

Bueno, tras este pequeño resumen me gustaría proponer la formación de un club de admiradores de **Kimagure Orange Road**, en el cual podríamos intercambiar material, opiniones, comentarios y todo aquello que se os ocurra con respecto a esta serie, todo ello coordinado a través de una sección del **MangaZone** que se publicaría en cada número, si la respuesta fuese lo suficientemente numerosa. Espero vuestras cartas, y a ver si mandáis un buen dibujo de alguno de los personajes junto con ella para poder publicarlo en la primera sección del club. **MATANE**.

K.I.A

DRAGONBALL Z

Cuando recibí la noticia de la existencia del juego "**DRAGON BALL Z**" la verdad es que tenía miedo de que fuera uno de esos juegos que serían solo "nombre", pero cual no fue mi sorpresa al probarlo, y ahora os explicaré por qué.

Primero, una caja digna del juego, con una ilustración que hace honor al interior. Cuando insertas el cartucho y empieza la presentacion, unas imagenes sencillas de los primeros capítulos de la popular serie, seguidas de un menú con cuatro opciones:

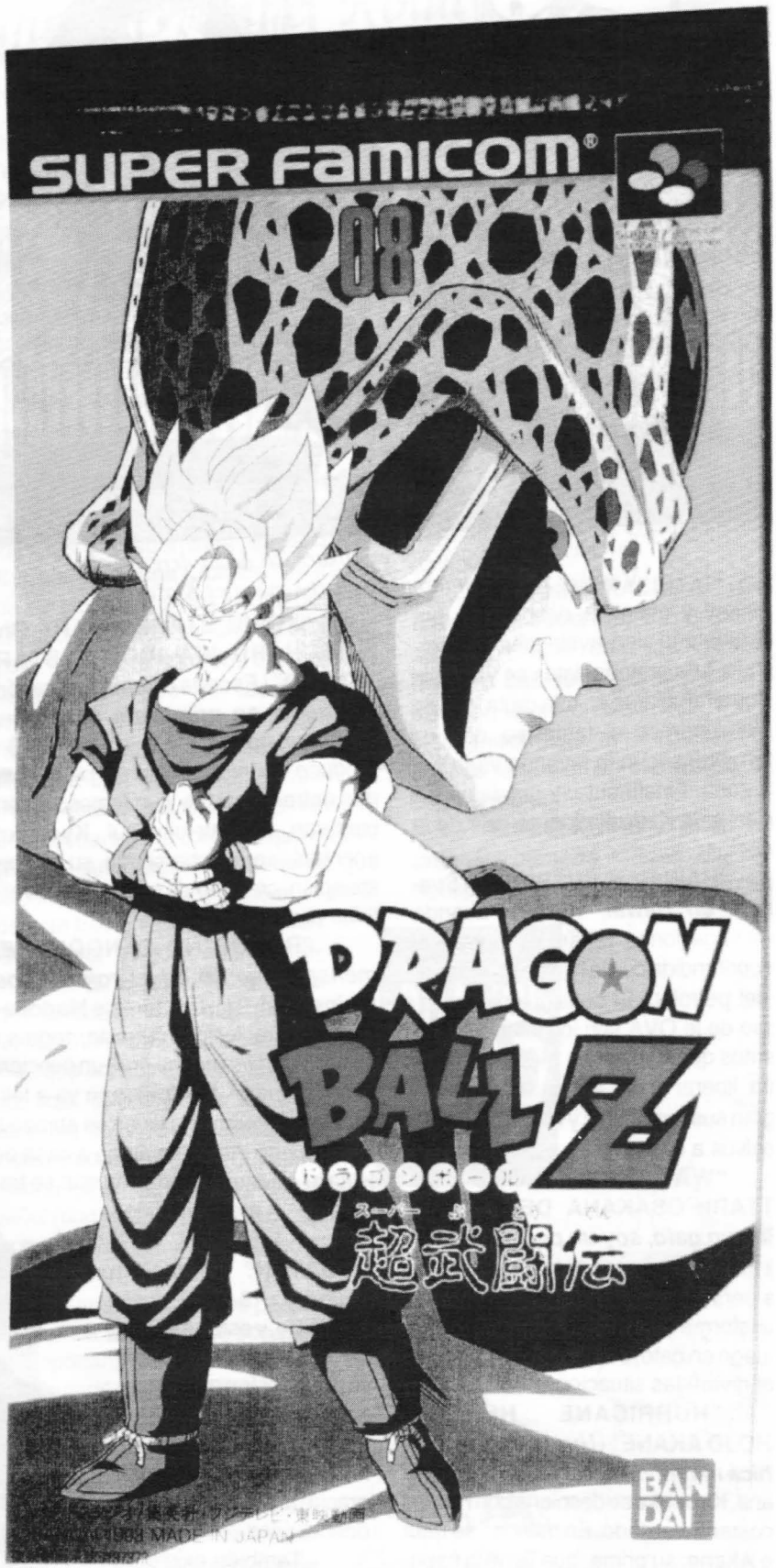
Modo historia: Los combates se suceden en el mismo orden que en la serie y con los mismos fondos, primero **JUNIOR** contra **SONGOKU**, para luego pelear contra **VEGETA**, tras el cual me las vi contra **FREEZER**, seguido del **DR.JERO**, **Nº 18**, **SEY**, **TRUNKS**, **SONGOHAN**...

Modo campeonato: El auténtico gran campeonato mundial de **DRAGON BALL**. Hasta ocho luchadores podréis combatir a través de eliminatorias por el título de máximo luchador.

Modo *VS*: contra la computadora o contra un amigo podrás medir tus fuerzas con **SEY**, **SONGOKU SUPER GUERRERO**... con un fantástico control de opciones, cuatro niveles de dificultad, cámara lenta, magias especiales automáticas, nivel de energía, nivel de magia, música, fondo...

...pero será mejor que descubras tú mismo lo que esconde cada luchador: ¡HASTA OCHO GOLPES ESPECIALES DISTINTOS! por cada uno de los trece rivales.

MEGA STAR JOCS
LO TENEMOS TODO E...
SUPERNINTENDO • NINTENDO • GAMEBOY
SEGA MEGADRIVE • MASTER SYSTEM
GAME GEAR • MEGA CD • NEO GEO • P.C...
Y TODAS LAS SUPERNOVEDADES EN VIDEOJUEGOS !



Toma nota de este truco y podrás luchar contra tí mismo, incluyendo los trece luchadores del juego: up, x, down, b, izquierda, r, derecha, l. Realiza esto en la pantalla de presentación, y no olvides realizarlo x2.

Club de Fans
AKIRA TORIYAMA

Dragon Ball ZZ. La historia.

Los carnets del club ya han sido confeccionados. Podéis pasar a recogerlos por la Tienda Imágenes Cómics.

ADVERTENCIA: Pese a que seguiremos publicando artículos y dibujos relacionados con el trabajo de Akira Toriyama, el Club de Fans del autor pasará a la publicación Otaku Press.

127

Por fin Son Gohan consigue transformarse en Super Saiyajin, aunque todavía está un poco verde... Pero con un padre como Son Goku, no hay que preocuparse.

Ante la imposibilidad de los cyborgs y Ten Shin Han, Vegeta y Torancs acuden al lugar del combate con la intención de enfrentarse y vencer al imbatible, hasta el momento, Sei.

El primero en luchar con el monstruo es Vegeta, que se transforma en un luchador más fuerte que un superguerrero gracias a los duros entrenamientos que ha seguido desde que se vio humillado por la derrota frente a C18. Por otra parte, y mientras dura la batalla, Krilin llega a donde están los cyborgs dispuesto a hacer que exploten gracias al aparato que Bulma le ha dado, y en el cielo, Son Goku está terminando su entrenamiento y enseñando a su hijo Son Gohan a transformarse en superguerrero.

La batalla parece no tener de momento vencedor y por su parte, Krilin está preparado para accionar el botón que hará que los cyborgs se destruyan, pero recuerda el beso que irónicamente le dio C18 y ante su belleza, rompe el medio más rápido y seguro que tenían de vencer a los enemigos. Sei, viendo en C18 la oportunidad de aumentar sus fuerzas, detiene el combate que tiene con Vegeta y se dirige velozmente hacia donde está la que, al igual que C17, puede hacerle totalmente invencible. Pero Torancs, que ve sus intenciones, intenta detenerle y se enfrenta a él. Para librarse del estorbo que esto le ocasiona, Sei realiza la técnica del "golpe del sol", y en un momento de ceguera del enemigo, se traga, abriendo el aguijón nuevamente, a C18.

Tras los efectos del ataque de Sei, todos pueden ver cómo este vuelve a transformarse por segunda vez aumentando desproporcionadamente su fuerza. Ahora es mucho más difícil vencerle pero aún así, Vegeta continua el combate que por un momento, y para mal de todos, se había detenido.

DRAGON QUEST

Están emitiendo una serie en las cadenas autonómicas que tiene sus raíces en el creador de Son Goku, y es por ello que cabe hacer una reseña para aclarar el asunto.

Una de las aficiones principales de **Akira Toriyama** (exceptuando el cómic y la animación, claro está), es el maquetismo. Su estudio, e incluso su casa, están llenos de maquetas de todo tipo que en muchos de los casos utiliza como "inspiración" para crear cualquier tipo de nave, robot o arma.

Pues bien: también entra en su haber la colaboración como diseñador de personajes en un juego para videoconsolas: **Dragon Quest**. Dicho videojuego fue lanzado en 1986 de la mano de la compañía **Enix**, y conoció el éxito nada más salir a la calle. Tal fue ese éxito que hoy en día existen hasta cinco versiones diferentes del videojuego que han roto todos los records de venta habidos y por haber. Claro está que viniendo apadrinado por el gran Toriyama, ¿qué se podía esperar?

Todo este éxito conseguido no podía quedarse ahí, y en 1990 apareció en el semanario **Shonen Jump** la versión en cómic que para asombro de todos no estaba realizada por Toriyama. El dibujante de la obra era **Koji Inada**, un asistente que había tenido Tori durante un tiempo y que alcanzó una fama inmediata gracias a lo que en principio fue tan solo un videojuego. Como guionista está **Riku Sanjo** y la historia narra las aventuras de un joven guerrero, ***Dai*** (***Fly*** en la versión de las cadenas autonómicas) que ha de vengar la muerte de su maestro (***Ivan***), y derrotar con la ayuda de sus compañeros (***Pop*** y ***Mam***) al rey de los demonios. Hasta el momento hay quince tomos recopilatorios editados por **Shueisha** y un gran número de merchan-dising que cubre la demanda de los fans de la serie.

Cómo no, no podía faltar la serie de animación para televisión que cuenta con un total de 39 capítulos emitidos diariamente aquí en españa (como todo el mundo sabe ya, y si no... ¡¿a qué esperáis?!) por las cadenas autonómicas.

Salvador Pérez Cuñat
Club de Fans de Akira Toriyama

Jaume '93

TALLER DE ANIMACION

Retomamos nuestro pequeño **Taller de Anime** donde lo dejamos. Ya hemos visto qué posibilidades de desarrollo nos dan los elementos presentes en las dos novelas de Verne que estamos empleando como base de nuestra serie de animación imaginaria, "Robur el conquistador" y "Dueño del mundo". Os he mostrado unas cuantas ideas para la historia, y supongo que vosotros ya andaréis construyendo las vuestras propias o posibles variaciones de las anteriores. Lo que vamos a considerar a correvuela ahora es el ingrediente fundamental de toda buena serie de animación: los personajes. Después echaremos un vistazo a la cuestión del diseño de producción. Tras este MangaZone, el experimento quedará en vuestras manos.

LOS PERSONAJES

Tenemos que trabajar los rasgos de los personajes. Decidir su personalidad, costumbres, manías, tics, la manera en que se traducen al exterior, y cómo interactúan con las características de los demás. Esto definirá su juego.

Robur es el motivo de la historia, de una u otra manera, así que lo mejor será que empecemos por él. Tened en cuenta que Robur es un personaje bastante oscuro en las novelas. Un tipo cuya obsesión termina llevándolo a la locura. Ese es un parámetro que puede que hubiera de cambiarse, o tal vez no. Robur será el eje de esta historia, pero según por donde enfilemos se habrá de trabajar su personalidad y biografía de un modo u otro. ¿Es el personaje protagonista? ¿Es uno de los secundarios principales? ¿Lo vamos a contar todo de él a la primera? ¿Lo iremos desvelando poco a poco? ¿La explicación será lineal o fragmentaria? Además, hemos de considerar cuál será su evolución. Supongamos que partimos de una historia estilo Robur Universitario contra los Piratas del Aire como la que improvisé antes (*ver MangaZone nº 5*). Podríamos jugar con un Robur joven, no necesariamente lleno de ideas románticas pero sí de bastante idealismo. Si se lanza a la aventura del combate contra los piratas, va a meterse en un fregado de cuidado. Una guerra, nada menos. En las guerras suelen producirse muertes, y no suelen ser agradables, sobre todo cuando son las de tus camaradas y amigos. Menos agradable aún es tomar las decisiones de las que dependerán esas vidas o muertes. El personaje evolucionará, de una u otra forma. Dejará de ser tan ingenuo, madurará, asumirá sus responsabilidades de manera más consecuente. Esto habrá de reflejarse en la historia, habrá de notarse que ha habido un cierto cambio.

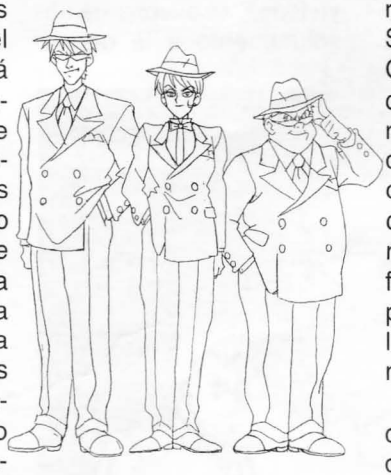
No es necesario siempre que se produzca una evolución radical en la personalidad. A veces se trata de ver si el personaje puede conservarla intacta cuando ésta es sometida a prueba. Nausicaä o Conan son un ejemplo de cómo conservar una esencia independiente a pesar de la ordalía que han de sufrir y afrontar las dificultades con gracia. A veces el cambio está en la adquisición del conocimiento, en la iluminación. A veces no hay ni cambio ni niños muertos. Kaneda, hasta donde hemos llegado en el comic "Akira", sigue siendo el patán egoista y descerebrado que era en los primeros números de la serie.

Sigamos con el Robur universitario. ¿Cómo son sus relaciones con Anne? Postulemos una Anne educada en una familia de hombres por todos los lados, acostumbrada a tratar con ellos de igual a igual, y que se abre camino en una sociedad que no está acostumbrada a las mujeres emprendedoras. Anne es un espíritu libre, y Robur, en cierto modo, también, pero bastante menos, pues lo tiene todo más fácil, socialmente hablando. Anne no es que sea una feminista, pero va a la suya, y está muy contenta por ello, lo que resulta bastante desconcertante para Robur y sus amigos. Bueno, a los resultados finales: Robur, la mayor parte de las veces, intenta ejercitar una cortesía romántica, y Anne corresponde, pero las abiertas salidas de ella dejan más que parado, e incluso a veces asustado, a un pobre Robur que cuenta con la negativa y se encuentra con la aceptación aventurera. En resumidas cuentas, que ella se lo comería con patatas fritas si le diera por ahí, de no ser porque también es una romántica de cuidado. Habrían unas escenas de celos entre Robur y Larry porque Anne le ha pedido al segundo que le dé clases de tiro, y no es que quiera coquetear con Larry, a quien tutea sin complejos. Es que, simplemente, quiere aprender a disparar porque le resulta interesante, y da la casualidad de que Larry es el que mejor conoce que puede darle lecciones. El sentido independiente de Anne hace que tenga un cierto desapego hacia los ideales de Robur de hacer avanzar la ciencia y la tecnología, mirándolo todo siempre con un retintín burlón y objetivo, y sus investigaciones sobre Lord Brighton empiezan casi como un juego, pues no le matan precisamente las aventuras justicieras de su chico. Luego, cuando ya hayan pasado por todas las penalidades posibles y el uno conozca la medida del otro, Anne y Robur tendrían una relación amorosa más natural y genuína. Robur aprendería a aceptar la vitalidad de ella, y Anne a asumir el sentido moral que le impulsa a él.

Cuando los protagonistas son niños o chicos muy jóvenes, como el Robert Turner, o la Ivette Legrand de los primeros esbozos de historia, hay que tener más cuidado. No vienen mal las dosis de radicalidad, obcecación o ingenuidad, pero hay que tener mucho cuidado con el heroísmo, que es terreno donde hay que afinar. Recordad "Conan, el chico del futuro": Conan es un héroe natural porque ha crecido en un ambiente inhabitual en el que el mal de los hombres no entraba. Es de una bondad extrañamente no insultante, porque es

absolutamente lógica en él. Cuando conoce el mal, exalta su visión de la justicia, ingénua y directa, y actúa usando de su enorme fuerza, curtida en un entorno de supervivencia ruda pero feliz. Gipsy, al contrario, es un egoista gruñón y solitario, que cambalachea con sus semejantes, al borde del robo. Lo que le ganará será la comprensión de la verdadera amistad que le ofrece Conan. La protagonista femenina de la serie, Lana, es una chiquilla seriecita y algo triste, pero perfectamente capaz de ser feliz con la alegría de Conan y Gipsy, la paz de su pueblo natal o la compañía de los suyos. Es una niña forzada al heroísmo, y con un gran sentido de la responsabilidad, sabiendo la magnitud de lo que está en juego. Soporta los golpes como puede, y muchas veces la presión excede su capacidad de aguante, pero nunca será una llorona inútil.

Con los adultos se puede jugar a hacerles comportarse como caricaturas de niños, o a hacerles hacer payasadas más complejas, pero siempre teniendo como fondo que son seres complicados y muy matizables. Natacha, Tolya, Andrea y Lucho los he copiado, evidentemente, de la idea del juego de personajes que dan de sí Grandis, Hanson, Sanson y Ayrton en "Nadia". Ellos cometen las estupideces más desopilantes, pero cuando llega la hora de la



verdad en la aventura, los sentimientos o la meditación, son capaces de aportar experiencias muy maduras.

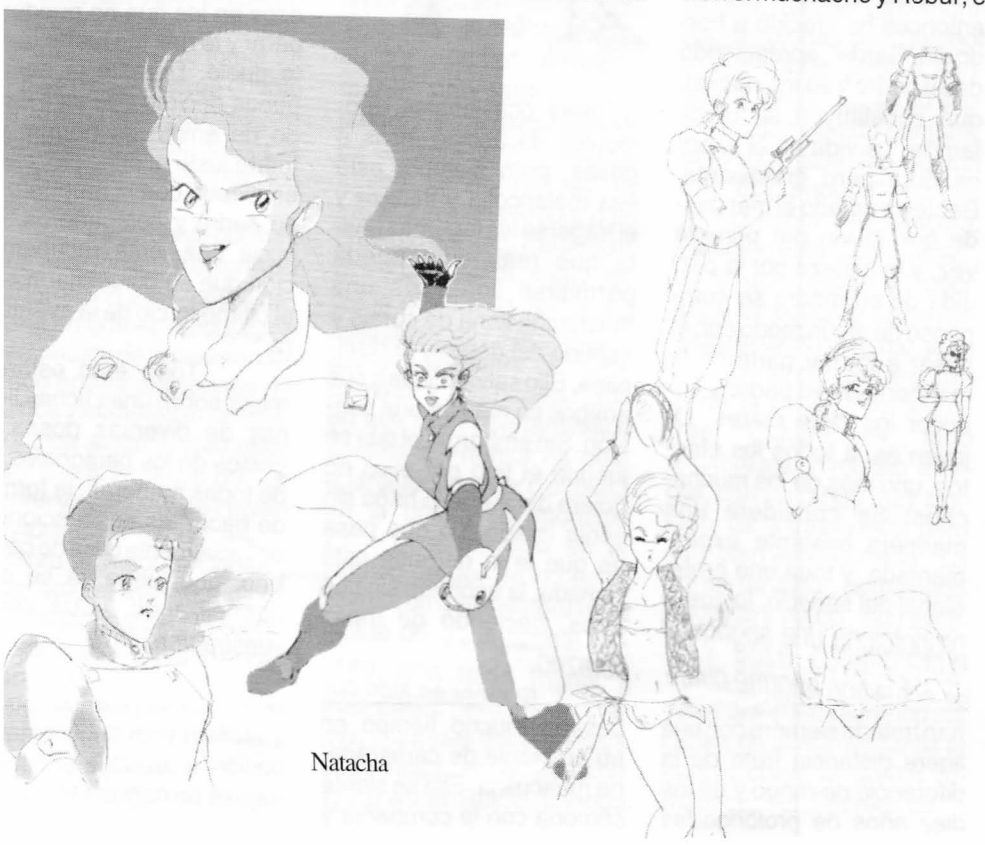
Con los malvados hay que distinguir entre los recuperables o no. ¿En dónde situaríamos al Robur de mi penúltima propuesta, que sigue más las lineas de "Dueño del Mundo"? Se suele jugar con temas tales como el sincero odio y desdén racionalizados de Gárgola en "Nadia" o la ambición desmedida de Lepcke en "Conan...", o el sentido de destino manifiesto del Dr. Infierno en "Mazinger Z", o la simple maldad fruto de las circunstancias que la amistad puede doblegar, como ocurre con el mismísimo Satanás en "DragonBall Z". Otro asunto es que, a veces, los que combaten a los malvados, como el Nemo de "Nadia...", son tan obcecados, oscuros y terribles como aquellos contra quienes luchan, y suele hacer falta la intervención de los protagonistas para recordarles su humanidad, erosionada por la obsesión.

Esto son sólo pequeños apuntes, y muy discutibles, pero espero que os sirvan para empezar a discurrir qué haréis con vuestros personajes. Personajes que habréis de presentarnos. Algo así como esto:

"Thomas Richard Turner: el mejor amigo de Robur. El hijo único de Sir Richard Tiberius Turner, rico gestor de un imperio comercial, que le desatiende un tanto debido a sus viajes de negocios, pero que mantiene una saludable relación con el muchacho y Robur, el amigo de éste; y Dannan Turner, también comprometida en la empresa de su marido. Desde que Robur y él entraron en la universidad, han sido uña y carne. Tom, un adinerado joven de apariencia imponente: entre rubio y pelirrojo, mirada de niño, ancho de hombros, robusto y enérgico, deportista prometedor, pero que arrastra un cierto deje inseguro, lo que acaba de rematar su éxito con las muchachas del enclave estudiantil, que saben reconocer un buen partido en cuanto lo ven. Un tanto demasiado preocupado por esto último, pues no sabe manejárselas del todo bien con el género femenino. Se tiene por torpe en este terreno, y busca de los consejos de Robur, Anne y demás amistades, aún cuando las opiniones de éstos, sobre todo los de Anne, no son todo lo adecuados que uno desearía. Sus atenciones se centran en Lillian Rosenthal, una muy joven maestra de Químicas, tan tímida como lo es él en el fondo.

Es el más ardiente defensor de las ideas de Robur, y un poco su guardaespaldas cuando la dialéctica da paso al puño alzado. Se deja arrastrar por el entusiasmo de su amigo sin lamentaciones, lo que no quiere decir que carezca de criterio propio. Mientras que Robur posee un equilibrio entre la teoría y la práctica en las cuestiones tecnológicas, Tom se escora más hacia el ensuciarse las manos, siendo privilegiado con un sexto sentido en todo aquello que se refiere a la mecánica, un auténtico manitas de los motores.

En términos de empuje y determinación, Tom es muy consistente. Es un poquitín cobarde, mejor podríamos decir prudente, pero una vez emprendida una linea de acción [illegible] contraste, Robur sería un poco más dado a los altibajos. De ahí que Thomas sea el complemento ideal de



Natacha

Robur: Robur proporciona el gran impulso inicial, y Tom le mantiene en ese impulso, sosteniéndole en los bajones de ánimo. A lo largo de la serie, Thomas aprenderá poco a poco a dominar su indecisión y a asumir responsabilidades de mando.

Aspecto externo: grandullón pero de altura normal, ancho de hombros, muscular según el estilo de los atletas de finales de siglo pasado (Sandorf et al.) pero con más tamaño, no muy definido. Pelo corto-medio y un poco rizado. Ojos grandes y cejas altas, con una mirada de permanente admiración/maravilla, excepto cuando frunce el ceño, tornándose entonces como traicionada y dolorida. Cuando está nervioso mantiene gacha la cabeza, y le cuesta mantener los ojos frente a su interlocutor. Es más capaz de llorar que Robur u otros de sus amigos.

Su manera de moverse es pausada y sin menear mucho ni las manos ni la cabeza, aunque las poses que adopta son cómodas y confortables, transmitiendo soltura y apacibilidad, como apoyarse en la pared o el quicio de una puerta, meter las manos en los bolsillos, apoyar la barbilla en los brazos o en las manos al escuchar a alguien, etc. Reacciona con un poquito de retardo si no se espera lo que ocurre. Cuando entra en acción y lo tiene todo claro, es bastante rápido.

Su sentido del humor es de dos tipos: cuando está con Robur, entra el estilo cómplice, típico de las amistades fuertes y compenetradas, los dos amigos riéndose de gestos y referencias que casi entienden sólo ellos y que despistan a los demás (es parte de la gracia, claro), un humor un tanto malicioso y pretenciosamente inteligente, que en Tom se manifiesta en forma de mirada altiva de perdonavidas y pose presuntuosa, que se rompe inmediatamente en una carcajada a medio contener. Cuando está con otras personas, como Lillian, Anne o los compañeros de pandilla, su risa es más suave y poco estridente."

Esta descripción tiene mucho de interioridades y muy poco de su traducción al exterior, pero esto último se descubre imaginando al personaje interaccionando con el entorno. Más o menos, imaginándose fragmentos de la serie final. El procedimiento también puede ser a la inversa: definiendo inicialmente los rasgos físicos y derivando de ellos la personalidad. Lo habitual, como es costumbre, es jugar a la vez con las dos aproximaciones. Otro ejemplo más:

"Bente Ingersoll: Hija única del Capitán de Navío Svend Ingersoll. Su madre murió cuando ella tenía diez años, y desde entonces ha crecido a bordo del "Gerda", aprendiendo de su padre y su tripulación, que constituyen su única familia. La vida en el vapor es dura pero gratificante. Bente ha amado el mar desde que lo vio por primera vez, y la tristeza por la pérdida de su madre se compensó de algún modo con el pasar a formar parte de la marinería de su padre y conocer los siete mares. La joven es, a todos los efectos, uno más de los muchachos. Se considera una marinera bastante experimentada, y toda una profesional del servicio, lo que le proporciona una seguridad de actuación enorme cuando se encuentra en su elemento. Svend y ella se han tratado siempre con una ligera distancia fruto de la diferencia de rango y de los diez años de prolongadas ausencias paternas, lo que no quita el tremendo cariño que se tienen. Todo ello se acaba cuando el "Gerda" halla su fin bajo el fuego de Robur, hundiéndose en las profundidades del Atlántico.

A partir de entonces, habiendo perdido todo ya todos, se encontrará absolutamente a la deriva. Alegrías ocasionales, momentos de acción, risas o rabias, pero siempre está esa melancolía y tristeza y el tragarse las lágrimas hasta que realmente pueda permitirse llorar. Es una muchacha llena de coraje y sentido del deber y la disciplina. Ello salva la vida a sus amigos en más de una ocasión. Sin embargo, el que se juegue el tipo por ellos no quiere decir que lo haga sin sentir miedo. Lo que pasa es que si la decisión está tomada, la acomete sin titubeos, haciendo de tripas corazón.

El amor es algo curioso para ella, que ha pasado mucho tiempo en un ambiente de camaradería masculina. Ella se siente cómoda con la compañía y el afecto de los hombres, pero los aspavientos de un enamorado le parecen exagerados y algo ridículos, cuando no decididamente molestos. Por los niños siente gran cariño y un sentimiento de protección, habiendo tenido en varias ocasiones pasajeros infantiles y jovencitos a su cargo, de los que cuidar durante sus largos viajes.

Aspecto externo: rubia o castaña, chicarrona, pelo corto o recogido en un moño o una coleta, ropa masculina de trabajo (¿con gorra de marino?), composición del rostro y gestos como el de Nausicaä, pero algo menos dramática. Movimientos rápidos y eficientes, robusta y atlética, capaz de saltar, escalar, manejar un cuchillo y luchar. Suele sonreirse ligeramente cuando se siente satisfecha al acabar bien un trabajo, y si se enfada en medio de la acción su gesto de rabia es fiero. Le cuesta llorar, y cuando lo hace es porque han sobrepasado todos sus límites, con verdadero desgarro. También cuesta hacerla reir desde la muerte de su padre, pero cuando se consigue, es un auténtico ataque de risa, de esos en los que no puedes parar y te ríes tan fuerte que te duele. Durante la serie puede decirse que su estado de ánimo es normal y fuerte justo al principio, cae en picado con la muerte de su padre y compañeros, e inicia una lenta recuperación que se completaría en el último tercio de la aventura."

Todo esto estaría mejor sobre unas fichas llenas de diversas poses y gestos de los personajes, y de todas maneras, la forma de hacer las descripciones es inicialmente cosa de cada uno, que luego ya se iría normalizando. ¿Cuál sería vuestra versión?

EL DISEÑO DE PRODUCCION

Supongo que con la cantidad de series de animación que van circulando por las televisiones españolas ya habréis captado la amplia gama de estilos visuales que conforma el panorama del Anime comercial. Para nuestra serie imaginaria, hemos de tomar algunas decisiones en cuanto al grafismo que seguiríamos. Empezando por la delineación general de los personajes.

Es evidente que hay una relación entre el tono de la narración y la manera general en que se dibuja a los personajes de la misma, dejando aparte cuestiones de gustos y maneras artísticas. Por citar algunos ejemplos, podríamos empezar por las series y películas de Hayao Miyazaki: en "Nausicaä...", "Totoro", "Heidi", "Conan", "Tan solo el ayer", se dibujan rasgos muy simplificados y hasta cierto punto intercambiables, pero que a pesar de ello poseen una expresividad muy realista y bastante sutileza, e incluso bastante margen de exageración cuando hace falta, sin desnaturalizar al personaje. A pesar de todo, la pretensión es realista, o por lo menos la integración en un ambiente realista, tanto descriptiva como anímicamente.

En otro extremo tendríamos el estilo de Akira Toriyama, sobre todo el de su "Dr. Slump", absolutamente onomatopéyico y payaso (en el mejor sentido de la expresión). Cualquier atisbo de normalidad se transforma en parodia o en preludio del gag. Pero es un estilo que puede mutar hacia la épica más sombría y apocalíptica. ¿Recordáis la primera aventura de "Dragon Ball"? ¿Os habéis fijado en que todo ese fantástico sentido del humor ha desaparecido casi por completo en la última "DragonBall ZZ"? Desaparecido en el sentido de que ya no es el mismo, de que siempre está teñido de un horizonte oscuro, son risas tristes y algo cínicas. Rostros muy muy contadas veces hemos visto dolor en el corazón (¿Tal vez en Bulma, cuando la muerte de Yamsha?), sin mucho espacio para sutilezas en la expresión.

¿Qué tenemos por medio? Pues cosas como "Raqueta de Oro" y su estilizado realismo, la insistencia en lo cotidiano, esos rostros trabajados y resintetizados, ideales. La comunicación gestual de lo interior era un trabajo afinado, aunque a veces un tanto hierático, demasiado samurai. Algo muy parecido ocurría con "El Campeón", aunque tal vez había más frescura. También está "City Hunter", en el que resulta un poco difícil de conciliar la caricatura y el cierto verismo, aunque quizás ahí reside el éxito de la serie. Más muestras: "Campeones", algo minimalista y mucho marcial, con un rango muy limitado de expresiones pero muy bien aprovechado; "La Panda de Julia", demasiado evidente y rígido, muy estéril y poco convincente; "Juliette Je T'aime", con la caricatura [illegible] capaz de sostener tanto el sketch como el drama romántico; "El Secreto de la Piedra Azul", un magnífico ejemplo de flexibilidad y equilibrio dentro también de la caricatura moderada, capaz de llevarnos de sorpresa en sorpresa; "Macross, the Movie", en donde el buen hacer de Haruhiko Mikimoto alcanza cotas de dramatismo bien altas, todo un despliegue de sutil estilización romántica integrada en un ambiente HiTech tenebrista...

¿Podría ser ésta la Isla X?

Hay que elegir, y elegir bien. Puesto que aún no tenemos historia escogida y menos desarrollada, admitiremos en un principio cualquier cosa, pero cuando hayamos delimitado el rumbo de esta serie de dibujos animados imaginaria, habremos de ser cuidadosos con según qué estilo de caracterización.

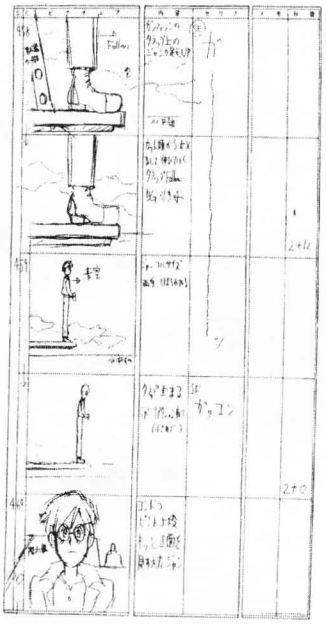
Lo mismo que he dicho sobre los personajes se aplica a los "decorados". Por ejemplo, las naves. Parece que para los productores japoneses es casi una grandes buques de guerra japoneses de la Segunda Guerra Mundial pasados por

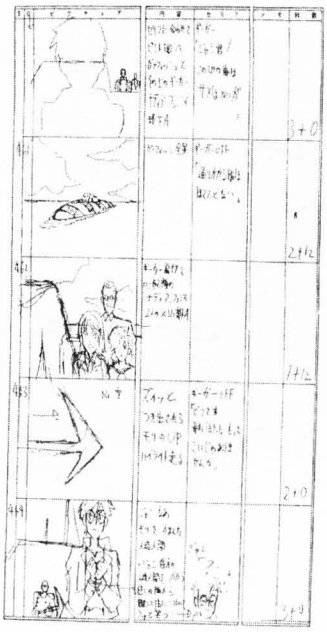
las superfluas aerodinámicas de la primera ciencia ficción cinematográfica: torretas de cañones exteriores, formas alargadas y afiladas, superestructuras de puente de mando con cables y antenas de telecomunicaciones y radar, aletas por todas partes... El Yamato, la Arcadia del Capitan Harlock, la SDF-1 de Macross, el Exelion de "Nadia...". Pero aun así hay diferencias: está la típica instrumentación interna simplemente ejecutada de "Gatchaman", o la realista y trabajada de "Nadia...", o la decididamente exótica de "Nausicaä..." o "Conan...", o la funcional, moderna y extrapolable de la contemporanea de "Macross, the Movie".

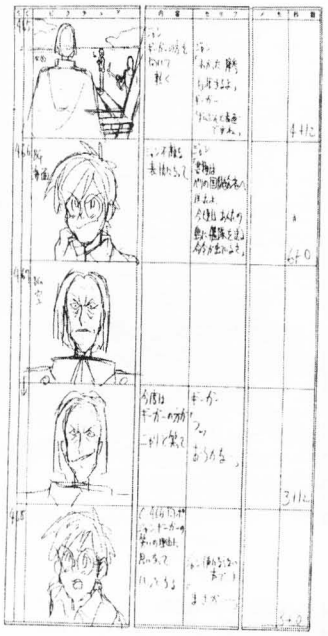
En lo que se refiere a los paisajes urbanos, rurales, naturales, etc... se entiende la necesidad de ceñirse a un cierto realismo, cuyo grado es cuestión a determinar, desde el aparentemente sencillo y eficaz de "El Duende Mágico" hasta el terriblemente atinado y climático de "Mi Vecino Totoro" o "Tan Solo el Ayer".

Dejando aparte la cuestión del grafismo, estará la de la animación y su montaje. ¿Todo espectacularidad, ángulos imposibles, curvas de acción de tempo alterado lleno de suspense como en "DragonBall" o "Campeones"? ¿Cotidianeidad, tiempos lentos, síncopes de humor pero no demasiado abruptos, como en "Bateadores"? ¿Flashes enfáticos, ritmo cambiante y pequeñas y graciosas elipsis, como en "Nadia..."? Aquí puede que os resulte difícil explicar cómo véis vosotros el asunto, pero una herramienta para expresarlo serían los StoryBoards, esos despieces ilustrados de la acción, plano por plano, imprescindibles a la hora de planificar las secuencias en el cine de animación y en buena parte del de imagen real. Como ejemplo os remito al artículo sobre "Nadia, la Película" incluido en las páginas de este Manga Zone, donde se muestran algunos storyboards originales de la compañía GAINAX para este film.

La música. Los temas que formarían la banda sonora. El tema central. Los temas para cada personaje, para las escenas de acción, las melancólicas, las optimistas... ¿Las canciones? Aquí sí que lo tenemos difícil, pero hay una manera: supongamos que recibimos realmente grabaciones vuestras en cassette de lo que logréis hacer con vuestros teclados hogareños, sintetizadores MIDI, ordenadores personales, guitarras, flautas, absolutamente lo que sea. Se podría recopilar todo en una o dos cintas y entonces servirlas bajo pedido. Los pedidos los haríais grupos de amigos dispuestos a haceros las copias necesarias para repartirlas entre vosotros. Quede entendido que toda esa música sería a todos los efectos Dominio Público, legítimamente copiable. También se admitirían partituras. Ya sabéis como son los temas de las bandas sonoras para las series de animación: temas cortos de entre dos a cinco minutos de duración, muy emotivas, que ayudan a los montadores a componer los estados de ánimo de las secuencias. En todo lo que habéis visto en televisión y cine ya hay más que suficiente para que podáis decir, al menos, como a qué serie o película queréis que se parezca la música imaginaria de nuestra serie imaginaria.







ULTIMAS CUESTIONES

Entended que esto no es una simulación realista del proceso real de creación de una serie de dibujos animados por parte de una productora. Está claro que, por supuesto, hay una fase inicial de "brainstorming", de bombardeo de ideas, pero en cuanto se tiene un producto más o menos refinado, se le encarrila en un procedimiento industrial de eficacia comprobada. Se están jugando el dinero. Nosotros no (*Alejandro Maicas, sí*). Nosotros nos permitimos este fantaseo loco por las ganas de probarnos a nosotros mismos que podemos ser algo más que simples espectadores pasivos, que podemos dar forma a algo.

Mandadnos cosas. No vamos a juzgar a nadie mal, esto ni es una competición ni un concurso. Es un divertimento. Sed ambiciosos. Pasaos de rosca. Con suerte, algo se cocerá y probaremos el sabor en el MangaZone que viene, para repetir el proceso, así hasta conseguir algo que, pasado por las narices de cualquier desprevenido, le huela a la mejor serie de dibujos animados (imaginarios) japonesa del año.

Pienso que os he dejado bastante material de base, pero podéis masacrarlo según os convenga. Tampoco me hagáis mucho caso en la metodología si no estáis de acuerdo con ella. No soy yo quien tiene que impresionar a nadie. Sois vosotros los que tenéis que impresionarme a mí y a los demás lectores del Manga Zone.

Demostrad de lo que sois capaces.

Juan Gómez Martín

P.D. Pocos días antes de terminar de redondear este proyecto, la TV3 emitió "Dueño del mundo", una película con Vincent Price, Charles Bronson y cuatro duros de presupuesto. Si la TV3 la exhibió, eso significa que todas las demás autonómicas la han comprado también. Casualidades, casualidades...

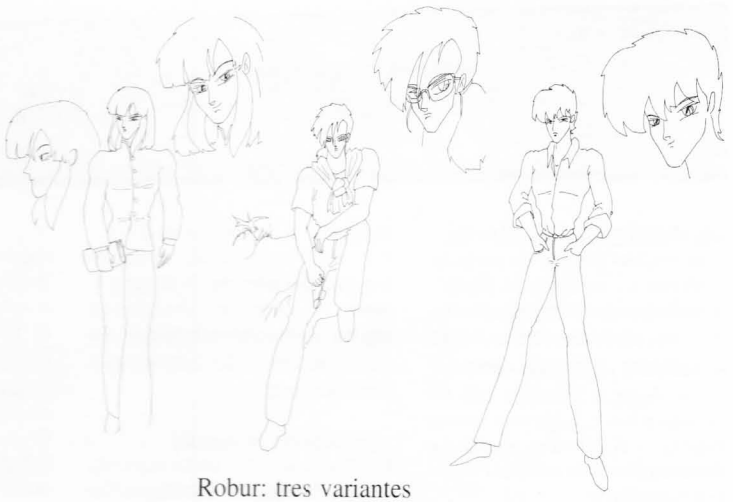
Y aquí tenemos nuestra primera entrada para el Taller. Trío de Ases: Francisco Javier Sánchez en los dibujos, Juan Vicente Tarín en el diseño de decorados haciendo doblete como entintador, y Eduardo García como diseñador de Mecha. Fueron los primeros en responder a la propuesta, y el espacio que se les ha reservado no les hace justicia. Nos presentaron una carpeta entera de bocetos, de la que hemos extraído esta apiñada galería de personajes, que gira alrededor de las sinopsis tercera y cuarta del Taller pasado.

Notad las elecciones en estilización y acabado. Han optado por un tono decididamente moderno, limpio y dinámico. Las influencias son seguibles, pero el resultado tiene una indudable personalidad. Fijaos ahora en las caracterizaciones: Robur respira soltura y seguridad en sí mismo, un héroe a la antigua. Hayden parece arrancado de algún colegio de élite a la inglesa, el típico "bala perdida" con clase para el que pervertir la disciplina es un arte y un desafío intelectual, todo resumido en esa sonrisa disciplente. Anne, en sus dos aspectos, la alegría y el reto. Natacha y Anatoly: seguro que a ella muchos la habéis imaginado así, y no negaréis que Tolya es más que adecuado como camarada. Pasemos a Lord Jericho Brighton: comparte el mismo aura de suficiencia de Robur, pero hay una cierta impertinencia orgullosa, fruto del uniforme y de la evidente presunción. Es el adversario por excelencia. Dejo para el final a mi favorita, Bente Ingersoll, respaldada por su padre, el Capitán Ingersoll. Cortesía, sincera amabilidad, un atractivo corte masculino, una formalidad consciente, fruto del rango, y la seguridad de estar arropada por los que la quieren, su padre y sus camaradas del "Gerda". Imaginadla cuando la guerra entre Robur y Turner le rompa el alma...

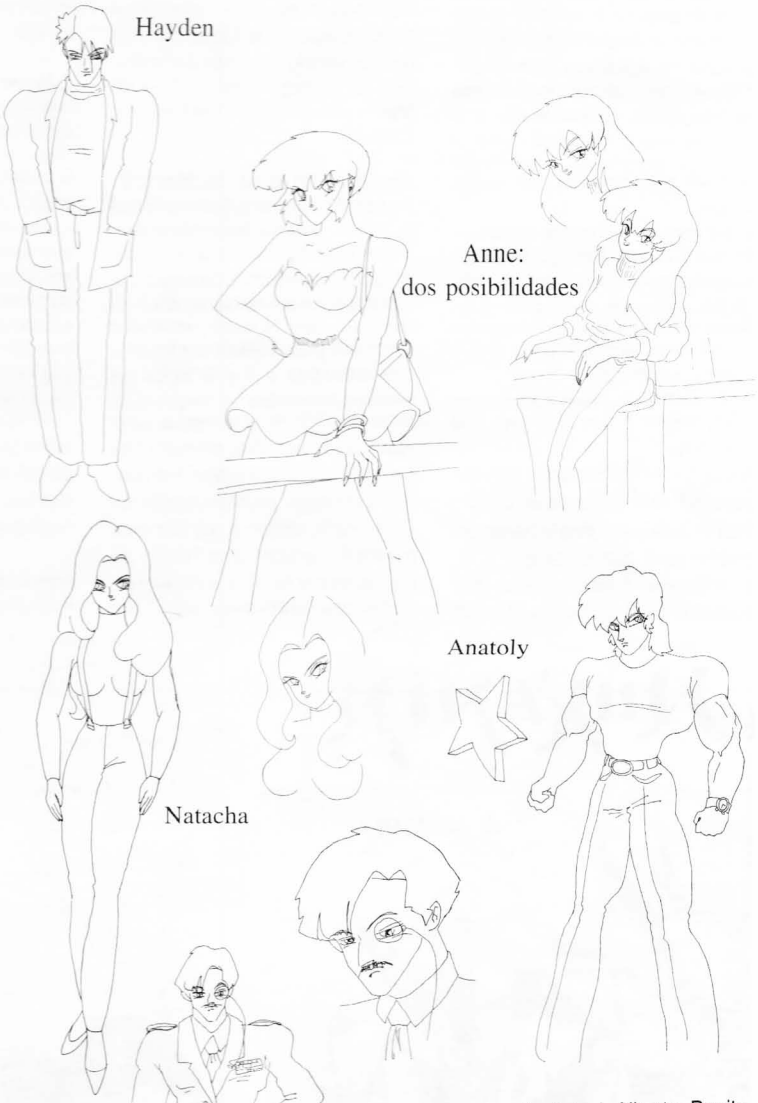
Resulta desconcertante encontrar estos rostros frente a uno. Al estar basados en aquellos esbozos de guión que os propuse como punto de partida, se oponen a mis propias ideas de los personajes, como podéis comprobar en esta entrega del Taller. Además de demostrarme que soy más conservador de lo que pensaba (cuanto menos debí haber considerado un diseño de producción como el que ellos han planteado), encuentro que es estimulante ver las coincidencias y las divergencias entre su concepción y la mía. ¿Y qué hay de vosotros? ¿Qué tal os parece? ¿Cómo empujan estos diseños en contra o a favor de las imágenes mentales de vuestros propios personajes?

Javier nos ha explicado que estos son sólo bocetos hechos con gran rapidez. Hemos tenido pruebas de su facilidad para dibujar, ya imitando los estilos de determinados autores del manga, ya empleando sus dotes en direcciones más propias. Nuestras disculpas a Juan Vicente y a Eduardo (¿quizás en el próximo Mangazone, en el Especial Mecha?), y a vosotros, que no podéis contemplar aquí el acabado que logran en sus trabajos. Este grupo de Chirivella cuenta con una virtud, y es que lo que véis aquí en esta página es sólo la punta del iceberg: saben dibujar con corrección cualquier elemento en cualquier perspectiva, y tienen la velocidad necesaria para poder afrontar cualquier producción. Se confiesan algo necesitados de guiones sobre los que trabajar. Eso es algo que bien podríais solucionarles vosotros.

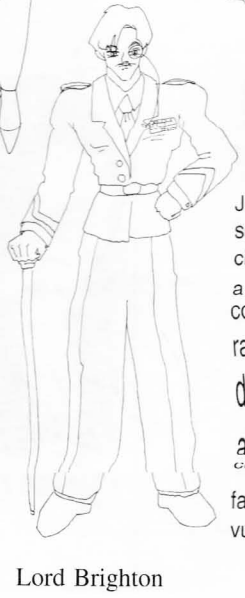
En todo caso, estad seguros de que váis a volver a verlos por aquí.



Robur: tres variantes



Bente y el Capitán Ingerson



Lord Brighton

¡Que no cunda el pánico! Alberto Benito, J. Jaime Ortega, Rosa Mª Carmona. Sabed que seréis los siguientes en salir. Este Taller ha aparecido tan apretado que no había sitio para más, pero a partir del próximo número el espacio es para las colaboraciones, y vosotros salís los primeros, garantizado. Por cierto, si alguno quiere retocar algo de lo enviado o completarlo con más material, está a tiempo de hacerlo. ¡menos risas! ¡Nada de otros cuatro meses! (aunque no pienso jurar esto sobre

Y los demás, animaos. Queréis la fama, pero la fama cuesta, y aquí es donde váis a mandar... vuestras cartas. Aaaánimo muchachos.

Juan Gómez Martín

CORREO MANGAZONE

Luis Mariano Montoro (Sevilla)
Pues muchas gracias de parte de los aludidos y del resto del equipo. La verdad es que oir cosas así nunca cansa, por lo menos a un hatajo de ególatras narcisistas como nosotros. Aunque me temo que no volverás a leer a Jorge en nuestras páginas, y sí, siempre es así. Le pasamos el recado a Salva. Pasando a contestarte:
1. Según tengo entendido (no estoy del todo seguro) la editorial exigía de Otomo un determinado final, que al autor no agradaba demasiado. Así que, tras la excepcional acogida de sus obras, Otomo le dijo a la editorial que o se hacía como el quería, o no se hacía. Y la editorial no tuvo más remedio que tragar, claro.
2. Lo hemos hecho o lo haremos, tiempo al tiempo. Pero generalmente sobre las obras originales, no sólo de las ediciones españolas, pues éstas no suelen abarcar la totalidad de las obras sino sólo parte (por lo menos por ahora).
3. Sí, Raika se sigue editando en USA, deben ir por el nº 40, y lo haremos.
4. Con Silent Möbius estás servido, y el color se lo pusieron en USA.
5.La lista de los vídeos la haremos, pero no aquí, que no cabe.
6. Alejandro bastante tiene con aguantarnos (o al menos eso dice él, pero se le va a acabar el chollo).
7. Ponte en contacto con cualquier tienda especializada. Si ellos no lo tienen, te podrán dar la dirección de alguna de allí donde sí lo tengan. En último extremo, intentaremos ayudarte nosotros.

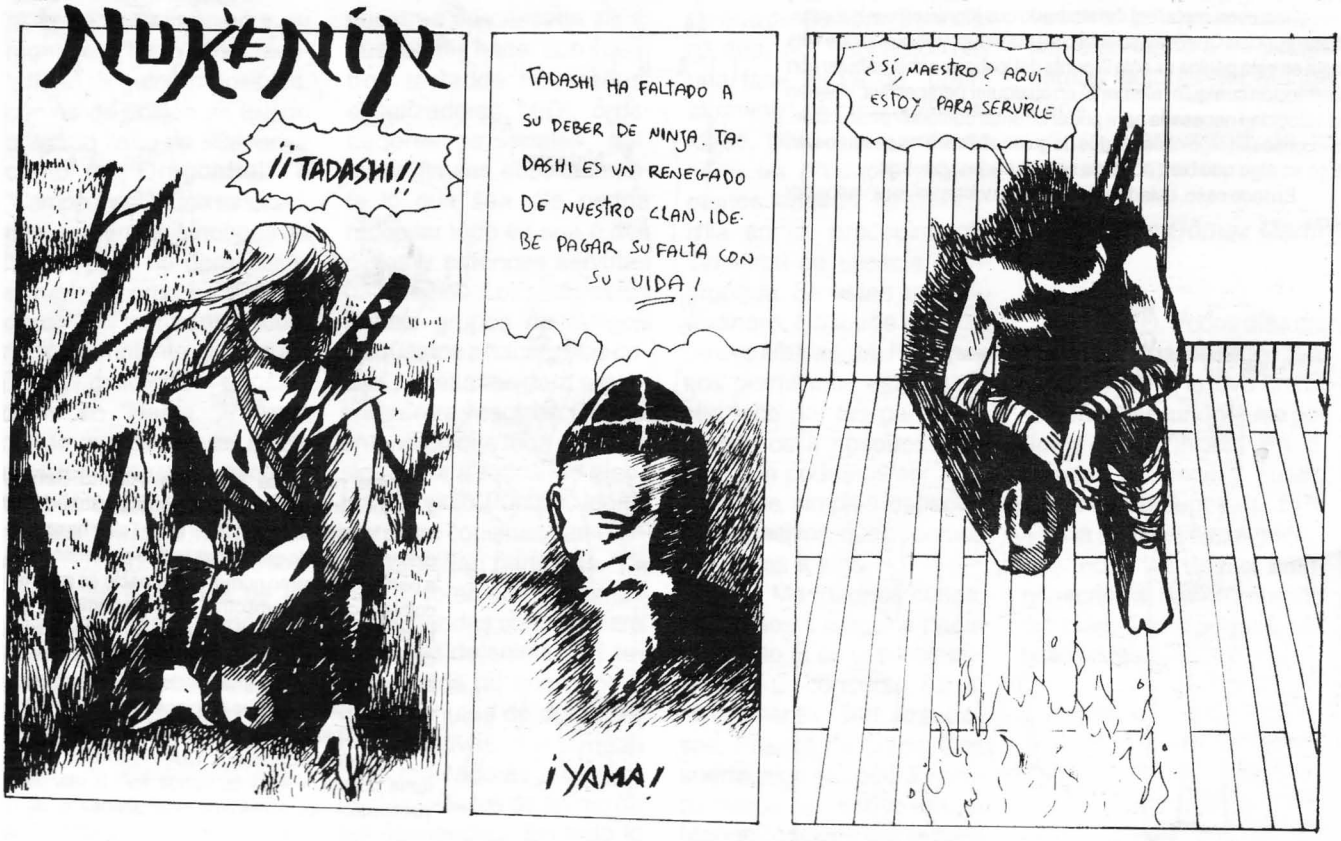
Jose Alberto (Valencia)
De "The Guyver" sí, es del mangaka Yoshiki Takaya. De "Bubblegum Crisis" no, pero hay uno alternativo: "AD Police" de Toni Takezaki y Tushimutsu Suzuki. Me remito a las noticias para lo siguiente. La ilustración de la pág. 3 del nº 5 es de Mamoru Nagano, de "The Five Star Stories".

Jesús Martín Almansa (Madrid)
Ya hemos dicho algunas veces que la revista no puede hacerse responsable de las opiniones de sus colaboradores, pero en el caso que comentas no se puede hacer otra cosa más que darte la razón, así que lo único que puedo hacer es ofrecerte mis disculpas a tí y a todos los lectores en nombre de Jorge si éste te ha ofendido. No lo volverá a hacer más. Gracias de parte del resto. Las películas de "Saint Seiya" las puedes conseguir probablemente en USA, París, Japón o, ya que eres madrileño, acudiendo a Tele5 y pidiéndolas por favor, a ver si funciona (alguna deben tener, pero a nosotros no nos funcionó). Si Ranma seguirá o no, Planeta nc nos lo ha dicho; en USA siguió, pero eso por lo visto no quiere decir nada. Existir Dr. Slump, existe, pero no en español; que vaya a salir ya pertenece a las preguntas formuladas a una bola de cristal en noches de luna llena. En cuanto a Antena 3 y su Ranma 1/2, decidieron cancelar el proyecto por la longitud de los capítulos (25m. en vez de 20m.) y por miedo a perder audiencia; muy hábiles los señores.

J.Jaime Ortega Vicente (Madrid)
Gracias mil. La editora de vídeo que sacó Area 88 en España es Chiqui Vídeo, y ya no funciona. Gracias por tu corrección: la OVA de Touch que emitió Tele5 fue la segunda de las existentes y no la primera como decíamos, y su título era "Sayonara no Okurimono" ("El regalo del adiós") de 1986. En cuanto a la violencia en el manga, ya has leído la opinión que tenemos. Gundam se acerca (de hecho, si no te apartas te va a pisar) pero veremos si eres capaz de soportarlo. Y sobre Kimagure, ya lo has leído (¿o es que has empezado por el correo a ver si estaba tu nombre, presumido?). Arigatoo Gozaimashita.

Alex Lobo Cobian (Madrid)
Pues no puedo hacer más que repetirte las disculpas que le dí a Jesús, aparte por supuesto de reconocer que tienes toda la razón. En cuanto a las puntuaciones, si son sometidas a votación acabaremos todos a puñetazos, así que te daré las mías personales (a fin de cuentas soy quien tiene mejor gusto...):
Dragon Ball:5; Ghost in the Shell:5; Gunhed:3; Crying Freeman: 4'5; Hotel Harbour View:3; Akira (film):5; Johnny y sus amigos (Kimagure):5; Mai: 4; Striker: 2. ¡Larga vida al manga!

Teo López del Castillo (Barcelona)
Gracias. En este número hemos comenzado una nueva forma de maquetación, así que espero que ahora no tengas queja de las fotocopias (de hecho no hemos usado ninguna...). Respondiendo:
1. Osamu Tezuka sí, pero... ¿un informe detallado? ¿Por qué? ¿Acaso te gustan las revistas de 150 páginas? (y eso en partes).
2. Justy, sí señor, ese, mismamente el mismo.
3. Ya lo habrás leído, pero te lo repito: en septiembre, "El Puño...".
4. Bueno, intentaremos ponerle pie a todas las fotos, pero no te creas que manejar este programita es fácil... paciencia, por favor. Además, lo bonito es leer un manga dentro de 8 años y, al ver un dibujo, de repente



Dibujos (de hecho es todo un cómic) de Felipe Torrent

Dibujo de Nacho "Elfo Oscuro" Larraz.

tu juventud pasa ante tus ojos y, entre esos bellos recuerdos, exclamas: "hombre, por fin se de dónde se sacaron los canallas aquellos del MangaZone aquel dibujo del editorial..."

5. Pues el caso es que al stand del Salón llevamos unos cuantos ejemplares del nº1 para aquellos que los pidieran (no es que hubiera para todos) pero con aquello de dejarlos aparte (porque los otros números es que se los comía la gente, ¡qué barbaridad!, ¡que bestias!) acabaron traspapelados y nadie sabía dónde demonios estaban, aunque creo que al final aparecieron.

6. Muchacho, que hay unos 4.000 kanjis. A mí me parece que ocuparían demasiado espacio, incluso sólo los más elementales. Pero en fin, lo estudiaremos y a ver qué se puede hacer...

7. Lo sabemos. De hecho, uno de nuestros colaboradores, Vicente Penadés, es una auténtica máquina de domesticar MSX2 para conseguir que hagan cualquier cosa (generalmente desproteger juegos de temática subida de tono traídos de Japón y sacar los dibujos más picantes... dibujos que luego nos pasa a vídeo, ¿o es que te creías que somos tontos?). Y "The Record of Lodoss War" es una fabulosa serie de novelas, juegos de rol, anime... de hecho creo que de todo menos manga, por lo menos que yo sepa. Si alguien tiene pruebas de lo contrario, por favor, que me las mande contra reembolso. ¡Pago triple! Sobre Dragon Quest (sí, Fly es un nombre infame) unas páginas más atrás, y sobre Area 88 (¿película o manga?) más adelante.

Jordi Pons Montserrat (Barcelona)

Gracias. Si te gustó la calidad del nº 5, con este número habrás subido al cielo (si se va a hacer como creo, claro). Lo siento, por de pronto nos es materialmente imposible establecer un servicio de suscrip-ciones, aunque debes ser más o menos el lector nº 187 que lo solicita. Ten en cuenta que todavía resulta un gran esfuerzo sacar cada número, y ninguno de nosotros vive de este trabajo (todavía). Pero si Dios quiere y damos el gran salto y nos convertimos en revista y la gente nos lee (lo cual seguramente tardará, porque somos todos muy cobardicas, así que por favor, habla a todos tus amigos del MangaZone y diles que es una maravilla y que se compren doce cada uno), puede que podamos hacerlo. De momento tendrás que sacrificarte y buscarnos en las tiendas especializadas de Barcelona capital. En cuanto a tus dudas sobre el taller de animación, la respuesta a todas las preguntas que formulas es: como tú quieras. Esperamos ver tu trabajo pronto.

Alberto Benito Garrote (Madrid)

Gracias. Ojalá todos los enfermos mentales lo fueran por el manga como tú. Hablando de Nausicäa, veo que eres de los nuestros. ¡Bienvenido al club! Gracias mil por habernos mandado el material para el taller en diskette. Así nos ahorras todo el largo trabajo de mecanografiarlo en el ordenador nosotros (si es que el filtro de Windows no se pone tonto y nos lo acepta). No es que nos moleste de cualquier otra forma, pero así perdemos menos tiempo que podemos emplear en (intentar) escribir artículos que sean de interés. ¡Entre nosotros las acciones de tu compañía han subido doce enteros!

Felipe Torrent Domínguez (Jerez de la Frontera)

Vaya, conque el aumento de precio te parece bién, ¿eh? ¡Así me gustan los lectores, bien masocas! Pues de nada, que a nosotros también nos gusta el amigo Go (y Devilman... y el Mazinger, y Cutey Honey, y...). Y tranquilo, que aquí ya nadie se va a meter con Ken, que a mi tampoco me disgusta. Pero no empieces tú ahora con Baoh, que tanto como bodrio... ¡a ver si va a resultar que ves la paja en el ojo ajeno y no la viga...! También es verdad lo de Saint Seiya, aunque quien no reconozca que al final los muchachos se repiten es ciego porque no quiere ver, y que conste que aquí no critico sino que constato un hecho. Y mi favorito es Ryoma. Y lo de los dibujillos, eso de que no nos van a gustar... ¡muchacho, tienes un concepto de tí mismo muy pobre! ¡Ojalá yo supiera dibujar como tú! (por cierto, se nota que te gusta Seiya, ¿eh?).

Rosa Mª Carmona Plata (Madrid)

Cierto, el mundillo del manga es parecido a una mafia, pero quizá deberíamos llamarla yakuza, ¿no crees? Pero sí, sí que tiene sus alicientes (por cierto, ojo con los vídeos de Alcampo: la serie de Area 88 no es la original, de la tercera parte faltan unos 30 min. de cinta, fíjate en los números de expediente y comprueba que no sean el mismo para las tres cintas sino correlativos o habrás metido la pata). Lamento desengañarte pero la señorita Roig hizo un par de cosas bastante feas y dejó de colaborar con nosotros, no sin antes copiar un par de artículos de Juan y publicarlos en otro lugar como propios. Y la desbordante imaginación del Sr. Riera acabó por desbordarnos también a todos, así que desgraciadamente tampoco contamos ya con él. Lo lamento si ésto te decepciona y espero que no signifique que nuestro trabajo ya no te interesa. Por cierto, hablando de exámenes, precisamente yo tengo uno dentro de unas cinco horas (son las tres de la mañana). ¿Terminaré la carrera algún siglo de estos? Gracias por la indicación. Buscaremos esos libros sobre Japón. En cuanto a lo que nos entregas para el taller de animación, nos ha gustado mucho, pero no es algo que tengas que hacer para nosotros, sino para tí misma y para el resto de nuestros lectores. Nosotros ya lo disfrutaremos de paso. Aquí todos sentimos lo mismo por Mikimoto y sus personajes (sobre todo por Minmei, aunque yo prefiero a Lisa Hunter). Aunque trabajamos por ahora con PC, Juan es un genio del Mac, así que lo que hagas lo puedes hacer como prefieras. Pero los que estamos abiertos a sugerencias y a recibir colaboraciones somos nosotros, así que considera a esta humilde publicación como tu revista y haz uso de ella como creas más conveniente.

En cuanto a la vida y obras de Haruhiko Mikimoto, todo llegará. En cuanto a las otras obras que mencionas, en cuanto encontremos a alguien que haya oído hablar de ellas te lo haremos saber (lo siento, a estas horas mi sentido del humor se vuelve un poco marginal). Para conseguir OVAs en castellano hay que tener mucha paciencia y mucha suerte... ¡o esperar hasta septiembre! Y Candy,Candy no acabó en España y no tenemos información sobre el final de la serie original, lo siento. En Italia se continuó publicando dibujada por autores italianos que imitaban el estilo original. Lo único que puedes hacer es intentar encontrar en alguna tienda especializada el tomo recopilatorio (al estilo de los de Mortadelo) que publicó Bruguera con los números que editó, si es que no los tienes todos (de hecho, Juan lo conserva como oro en paño; se lo compró a precio usurero a su inocente primita).

P.S.: Por favor, si no es mucho pedir, mándanos el resto de tu "Macross Alternativo" a la mayor brevedad posible. Javier no ha vuelto a ser el mismo desde que lo leyó. Las últimas palabras que alguien ha oído de él fueron: "¡¡Aaahh!! ¡¡No me puede dejar así!! ¡¿Dónde está el resto de la historia?!"... Y desde entonces casi no me come, el angelito...

Y eso es todo por esta vez, por dificultades ajenas a nuestra voluntad no nos es posible responder a más cartas. Intentaremos hacerlo en próximos números si el espacio lo permite. De todas formas gracias por escribirnos y, por favor, seguid haciéndolo. Ello nos ayuda a mejorar día a día. Y además, si no llevamos la revista a la imprenta **¡ya!** no podréis leerla hasta septiembre, así que un saludo y hasta la próxima.

¡¡Larga vida al manga!!

Alter Ego